MEGÚJULTUNK! PLUSZ 16 OLDAL! PC-S TARTALOMMAL IS!

599 Ft KIZÁRÓLAG AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN ■ PC PS3 X… S2 DS …

Bétateszt

RESIDENT EVIL 5

PS3 360

2008 legjobbjai!

BEST OF 2008

Teszt + nyereményjáték

F.E.A.R. 2

PC PS3 360

Teszt + nyereményjáték

KILLZONE 2

PS3

2009. jan.
799,-

AJÁNDÉK!

AKÁR 1700 FT ÉRTÉKŰ VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY

100 000 FT ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Tesztek

Rise of the Argonauts
LOTR: Conquest
Fire Emblem Skate 2
Rock Band 2 Disaster
A Vampyre Story

UNCHARTED 2 INTERJÚ



GUITAR HERO 4 TESZT



GODFATHER 2 ELŐZETES




ÚJ MEGJELENÉSEK!
EA CLASSICS
Platinum
The Best of PlayStation®2
CLASSICS
CRYSIS
FIFA MANAGER 08
BATTLEFIELD
PC - 3990 FT/DB
PlayStation®2
NEED FOR SPEED PROSTREET
FIFA 08
NBA LIVE 08
PS2 - 4990 FT/DB
CLASSICPLATINUM

Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Reméljük mindenki épségben túlélte az alattomos bejglitámadásokat, és azt találta a fenyő alatt, amire vágyott – játékot, gépet, vagy éppen aftershave-et és tusfürdőt. Igaz, az év eleje általában új megjelenések szempontjából nem szokott erősnek bizonyulni, de ezúttal sikerült nagy neveket bespájzolni a tesztelendő programok közé. Itt van a Skate folytatása, a multiplayer formába öntött Gyűrűk ura feldolgozás, a Conquest, a Guitar Hero és a Rock Band új részei, no és az országban elsőként játszottuk végig a F.E.A.R. 2-t valamint a Killzone 2-t is.

Természetesen nem hagytuk ki az előzeteseket sem, így írunk a zseniális Uncharted folytatásáról, az Overlord 2-ről és a játék bétaverziójának kipróbálása után az új Resident Evilről is. Ráadásul január van, így visszatekintettünk az elmúlt esztendőre is, a kicsit talán rendhagyó formában készült Best of összeállításunkat hat oldalon keresztül böngészheted!

Megérkeztek az első számunk eladási eredményei, és szeretnénk megköszönni a lelkes fogadtatást, azt, hogy az utolsó Konzol példányszámát az első KByte közel megduplázta! A véleményeteket továbbra is várjuk a (már működő) csevego@576.hu emailcímre. Találkozunk februárban is!

Jó játékot
Grath

576 KBYTE 03.SZÁM 2009. JANUÁR

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 KBYTE TESZTEK

csevegő

Nagy hibát követtünk el: a csevegőnek megadott emailcím sokáig nem élt – de a problémát szakemberek bevonásával elhárítottuk, már nyugodtan lehet írni a csevego@576.hu címre is. Az okozott kényelmetlenségekért, a visszapattant levelekkel degeszre dagadt postaládák miatt elnézést kérünk.

Jelentkeztem az oldalon az előfizetési akcióra, de nem láttam sehol leírva, hogy hová és hogyan tudom befizetni az előfizetés díját, illetve hogy hol tudom megadni milyen névre kellene a számla.
Köszönöm a segítséget.
Nádasi Lajos
Oké, sokan kérdeztek, telefonáltak ezzel kapcsolatban – szóval jöjjenek a technikai részletek. Ha az oldalon (576.hu/elofizetes) megrendeled az újságot, azt mi regisztráljuk, és egy héten belül küldünk egy csekket. Te befizeted az előfizetés + teljes játék kombó árát postán, mi pedig küldjük a következő újságot. Ha valami extra kívánságod van (mondjuk már visszamenőleg is szeretnéd az újság egy-két számát, vagy, mint nálad, más címre kell a számla), akkor telefonálj (70 365 03 85) a csekk befizetése előtt, és mindent elintézünk.

A kártyapakli abszolút telitalálat, már csak amiatt is megérte megvenni az újságot. Ami a tartalmat illeti: az eleje már nem annyira keszekusza, sokkal rendezettebb, és ahogy Kenny is mondta: egy weblapon se látsz ilyen átlátható, informatív tartalmat. Egyedül a címlap a szívfájdalmam. Remélem, nem örökérvényű koncepció ez a négy batárbetűs cím, szigorúan hosszúság szerint növekedve egymás alatt. Ráadásul ha a szövegek elrendezése is mindig bal oldalon van, kevésbé lesztek rugalmasak, olyan borítókat kell választani, amiken jobb oldalt van valami történés. Befásulás garantált! Amúgy korrekt lett, gratula hozzá. Alsóhangon: csevi tré az első oldalakon, nyugodtan ugorjon vissza hátra, a helyére.
domebacsi
Tudjuk, hogy a címlap megváltozott. Eddig, a Konzol idejében leginkább úgy működött a borító kiválasztása, hogy melyik kép néz ki jól. Mi, mivel sokkal nagyobb hangsúlyt helyezünk az előzetesekre, a gyorsaságra, kicsit másként választunk. Ha sikerül elintézni, hogy egy nagy játékot megjelenés előtt ki tudjunk próbálni, ha egy fejlesztő meghív minket magához, akkor ezért cserében a kiadó általában borítót kér. Az első számnál az országban először mi kaptuk meg a Call of Dutyt – így kiraktuk borítóra. A második számnál megjelenés előtt négy hónappal kaptunk egy Killzone 2 bétaverziót, plusz elbeszélgethettünk a fejlesztőkkel. A harmadik, mostani számnál a Capcom hívott ki minket, hogy egy producerrel együtt próbálhassuk ki a játékot. Persze biztos van, aki úgy véli, hogy ezzel „eladtuk magunkat", de én teljesen másképp látom. Óriási címekhez hamar jutunk hozzá – tehát a legnagyobb játékokról nálunk olvashattok először. Nyilván nem fogunk harmadrangú játékokat a címlapra helyezni, de az is ugyanilyen elképzelhetetlen, hogy mondjuk egy Resident Evil 5-borítóról lemondjunk, mert egy közepes játékhoz elérhető lenne sokkal látványosabb borítókép is.

Éppen ezért viszont nem a feliratoktól függ, hogy hova írunk, hanem épp fordítva, a kép a fontosabb. Az, hogy a korábbinál több dolog van kiírva a borítóra, az elkerülhetetlen – nekünk el kell adnunk a lapot, és ehhez az kell, hogy az emberek megtudják, hogy mi van benne. Bizonyos értelemben hiába teszteljük le elsőként az országban a FEAR 2-t, hiába közöljük le a világon elsőként az I Am Alive képeit és információit, hogy vásárlási utalvány van az újságban, ha ezt „titokban" tartjuk, és nem írjuk ki a borítóra.



1. Címlapot légyszi! Ennél lehetne sokkal jobb is.
2. Az interjúktól féltem. Azt hittem ökörségeket kapok a semmiről. Köszönöm, hogy nem így történt. Nagyon hangulatosak és informatívak voltak. Mintha két régi haver dumálna és a min melózol kérdés lenne kitárgyalva egy pár sör mellett.
3. A pontozás. Értelmét nem látom sem az 5-ös szisztémának a 10- esbe átültetésének (ha 5-ös a grafika meg a zene, legyen 20 az összpontszám), sem a tizedes alapú pontozást (ez nálam egyenlő a százalékossal és 100%-os játék meg nincs).
4. Kicsit tényleg kaotikus (minden pejoratív felhang nélkül: túl PC- s), feleslegesen.
5. Köszönöm (vagyis: jó lett, csak így tovább).
zioncsabi
1. Lásd mint fent – de igyekszünk. A következő szám borítóján nem lesz fegyver, nem lesz sötét, nem lesznek katonák (a segítséget ennek megfejtéséhez lásd – mint mindig – a 98. oldalon).
2. Nem csak te voltál így, örülünk neki, hogy a legtöbben végül lelkesedéssel fogadtátok ezt az „újdonságot".
3. A grafika, zene és a többi pontnak nincs teljesen közvetlen kihatása a végső pontszámra. Az nem összeg, nem átlag. Lehet olyan játékot elképzelni, ami ronda, a zenéje rosszabb, mint egy teveüvöltés, és talán még nem is hosszú, mégis, heteket játszol vele (mondjuk Counter-Strike). És van, ami gyönyörű, hosszú, kiválóan irányítható, de valami nem stimmel vele – én személy szerint így voltam a Far Cry 2-vel. Szóval ott leírjuk, hogy milyen jól néz ki, milyen jók a hangjai, az irányíthatósága, a szavatossága, a végső pontszám pedig egy általános, mindent, így a riválisokat is figyelembe vevő pont.
4. Ezt nem nagyon tudom értelmezni – pontosan mi PC-s? Mert ilyen hírek, interjúk, ilyen felépítésű előzetesek nincsenek PC-s magazinban, én legalábbis nem láttam még…
5. Mi is nektek a bizalmat, és igyekszünk javulni.

Én is veszem az újságot, de egyelőre nem tetszik. Túlontúl ömlesztett, túl PC-s érzésem van tőle. Zavaros. (És az animétól felfordul a gyomrom.) PSP-s cikk szinte nincs is. Viszont amit kérdeznék: Nem lehetne megoldani, hogy amiből létezik Mac-es verzió, azt csak megjegyzésként odaírnátok a platform megjelölésekhez?
fp81

És ha lehet én is kérnék egy 2 szavas „Mac kompatibilis" kis fejlécet a platform megjelölésnél!
Kristof

A Mac-kel kapcsolatban: oké, ez megoldható, következő számunkkal bevezetjük. De azt tudtátok, hogy Mac-en már lehet PC-s játékokat is játszani, ugye? ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

NFS Undercover
NFS Undercover pólót nyertek:
Kovács Attila, Kéthely
Zsurkai Zoltán, Tiszaújváros
Szendrő István, Kőszeg

NXE
4200 Microsoft pontos kártyát nyertek:
tomxxx666
durdenspartan

(kérjük ők Xbox Live-on keresztül küldjenek üzenetet Grath-nek)

Left 4 Dead
PC-s Left 4 Deadet nyertek:
Czifra László, Felsőpakony
Beliczky Judit, Budapest

Banjo-Kazooie
X360-as Banjót nyertek:
Lehőcz Kálmán, Bicske
Nagy Levente, Szentes

WoW: Wrath of the Lich King
Wrath of the Lich King játékot nyert:
Máté Zsolt, Pécs

WoW pólót nyertek:
Mile István, Budapest
Táborszki Bálint, Eger
Fazekas Péter, Pécs

Dedikált WoW poszter
Takács Gabi, Kisvárda

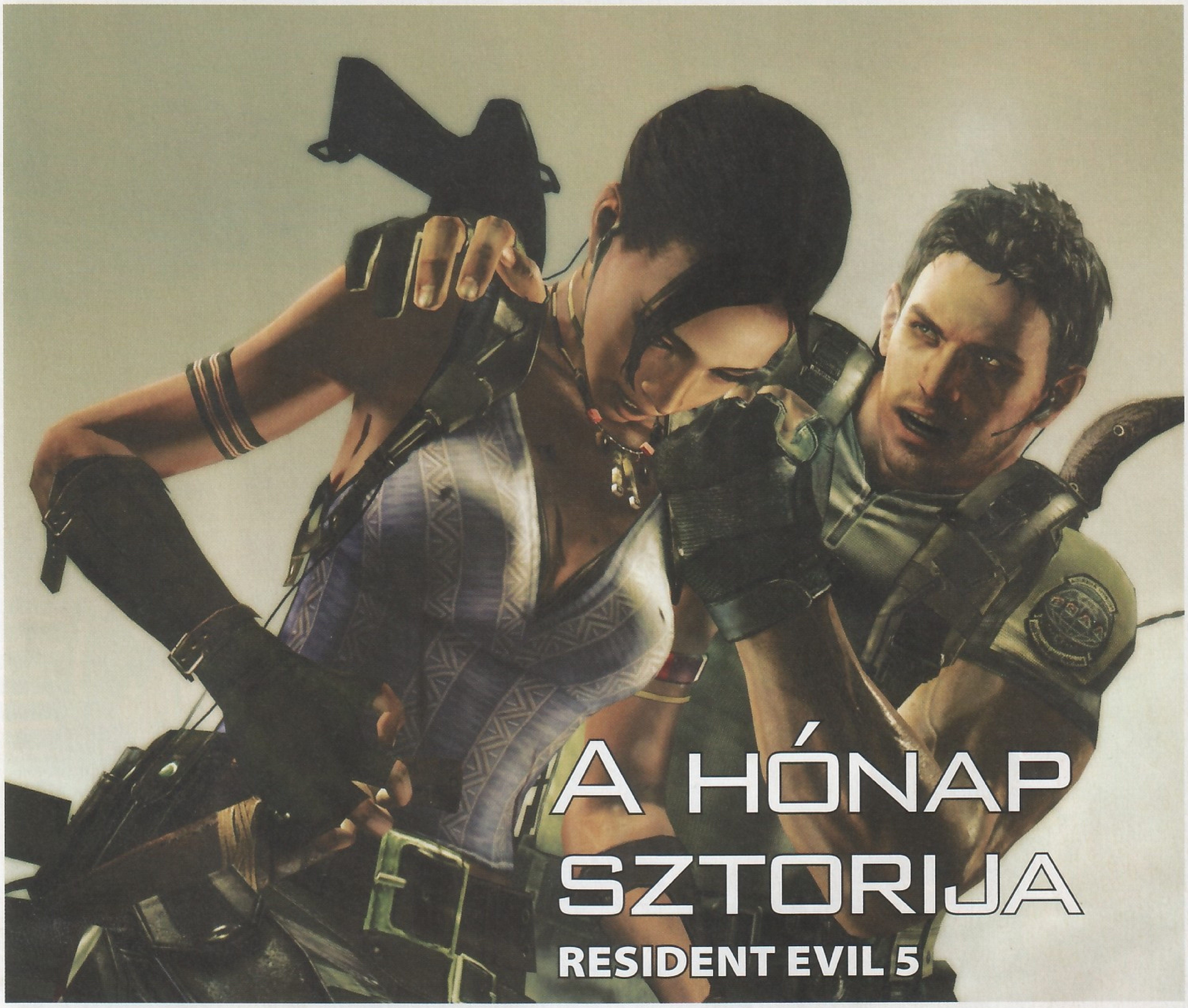
Tom Clancy's Endwar
X360-as Endwart nyertek:
Nagy János, Siófok
Simon Tamás, Budapest

Endwar pólót nyertek:
Molnár Lajos, Mályi
Balog Ákos, Sitke
Dietrich András, Budapest

Mindenkit megkérünk, hogy a nyereményjátékoknál a válasz mellett nevét, címét és telefonszámát is tüntesse fel, hogy el tudjuk érni. Köszönjük.

HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA

RESIDENT EVIL 5

INTERJÚK

Kikérdeztük az Uncharted 2-t alkotó brigádot, és egy teljesen más brigádot is. A 3D Brigade egy magyar fejlesztőcég, akik dolgoztak már Silent Hillen is. Az 576 egykori főszerkesztője mindent elmesél!



BEJELENTÉSEK

Stratégiai játék, egységirányítás nélkül; szőrrel borított boszorkány; Yoko Ono és a plasztikdob; az első bollywoodi játékfeldolgozás. Aki nem talál érdekességet híreink között, az valószínűleg halott.



BEST OF 2008

Természetesen nem tudtuk megállni, hogy ne rakjunk össze egy ilyet. A szerkesztőség kedvencei és klasszikus kategóriadíjak; „Sex sells" különdíj. Plusz az év 50 legemlékezetesebb pillanata!









SPIKE 2008
VIDEO GAME AWARDS

AZ ÉV JÁTÉKA
GRAND THEFT AUTO IV
AZ ÉV „FÜGGETLEN" JÁTÉKA
WORLD OF GOO
AZ ÉV FEJLESZTŐJE
MEDIA MOLECULE
A LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉK
LEFT 4 DEAD
A LEGJOBB GRAFIKA
METAL GEAR SOLID 4
AZ ÉV PC-JÁTÉKA
LEFT 4 DEAD
AZ ÉV PS3-JÁTÉKA
LITTLEBIGPLANET
AZ ÉV X360-JÁTÉKA
GEARS OF WAR 2
AZ ÉV WII-JÁTÉKA
BOOM BLOX

A Spike az MTV tulajdonában levő tévéadó, amely a fiatal hím közönséget becélozva egyre nagyobb figyelmet fordít a csajok és a gadgetek mellett a játékokra is. Olyannyira, hogy a már évek óta megrendezett éves díjkiosztó gálájukkal idén robbantottak: nem csak a játékvilág színe-java volt jelent, de az „igazi világ" hírességei közül is rengeteg. Koncertet adott új játékának tiszteletére 50 Cent, a Rock Bandet pedig az All-American Rejects banda népszerűsítette. Ott volt a negyedik Fight Night kapcsán Mike Tyson, a Brütal Legendben szereplő Rob Halford és ilyen konkrétabb kapcsolódási pont nélkül Tony Hawk is. A show házigazdája az igencsak elemében levő Jack Black volt, aki a pelenkában előadott táncolás mellett lángszórózott, üvöltözött és ugrándozott. No és persze nem feledkezhetünk meg az elbűvölő Megan Foxról sem, aki – saját bevallása szerint nagy játékosként – az év legjobbjának járó kitüntetést adta át. A díjátadón bemutatkozó újdonságokról a 14. oldalon olvashatsz, a Spike néhány díjazottját pedig itt szedtük össze.

A képek forrása: MTV Multiplayer blog és 97GB

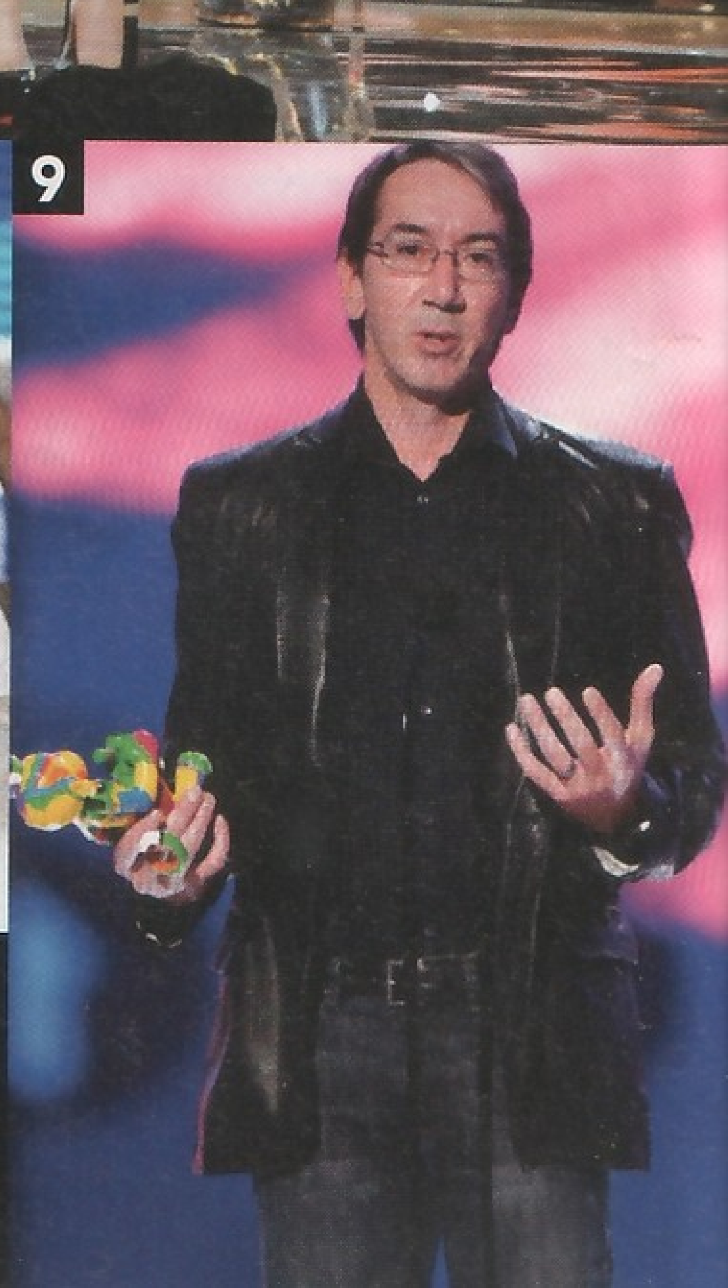












1 Hideo Kojima **2** Megan Fox csendre int a legjobb megnevezése előtt **3** Mike Tyson **4** Megan Fox ismét (kedveljük) **5** Jack Black, Tim Schafer és Rob Halford **6** Megan Fox megint (*nagyon* kedveljük) **7** Cliff Bleszinski **8** Jack Black pelenkában okítja a népet **9** Will Wright az első "gamer god" életműdíj nyertese

CHILD'S PLAY 2008



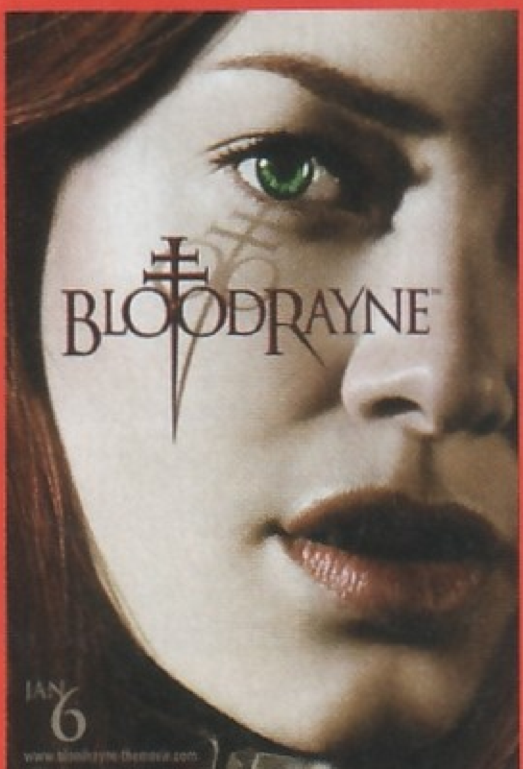
Körülbelül tizenhétszer egy héten, egy bulvárújság figyelemre éhes publicistája egyéb ötlet híján a jól bevált eszközhöz fordul: ír egy felkavaró cikket a drogos fiatalokról, a vandál fiatalokról, vagy azokról a nyomorult időzített bombákról, akik egész nap játszanak, aztán hopp, gépkarabéllyal nekiindulnak vadászni a közeli bevásárlóközpontba. A Penny-Arcade webképregény alkotói egy ilyen cikken annyira bedühödtek, hogy jótékonysági gyűjtésbe kezdtek. 2003-ban még csak egy Seattle-i gyermekkórház számára lehetett az Amazon webáruházon keresztül felajánlásokat tenni, a 2008-as évvégi hajtásban (a gyűjtés egész évben zajlik, de novembertől karácsonyig van a kiemelt időszak, jótékonysági vacsorákkal, aukciókkal) pedig már öt ország ötven ilyen intézménye vesz részt az akcióban. Az egymillió dollár értékű felajánlást először 2006-ban sikerült elérni, ma már összesen 3.5 milliónál tartanak – és mindezt nagyrészben hagyományos- és videojátékokban, valamint konzolokban és kontrollerekben sikerült prezentálni. A legnagyobb bevételt általában a decemberi csöndes aukcióval egybekötött vacsora hozza, idén ez 200.000 dollárral járult hozzá a végösszeghez – persze ez érthető is, hiszen csodás dolgokat lehetett megvenni. Volt egy Peter Moore által aláírt, alig néhány példányban készült éjfekete Dreamcast, egy bronzból készült exkluzív World of Warcraft szobor, egy fémből formázott Master Chief-sisak és megannyi különleges vagy éppen szignált játék és poszter.

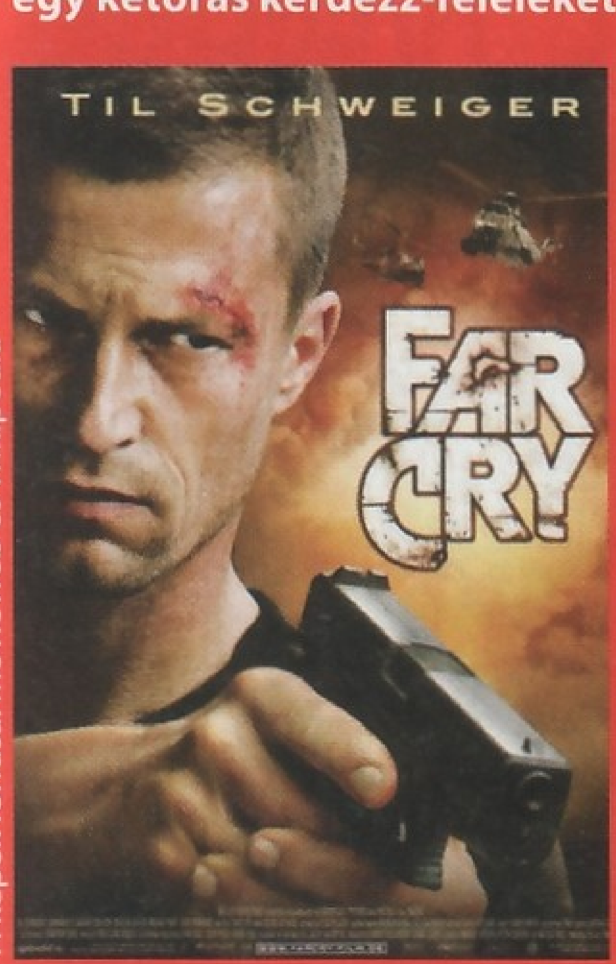


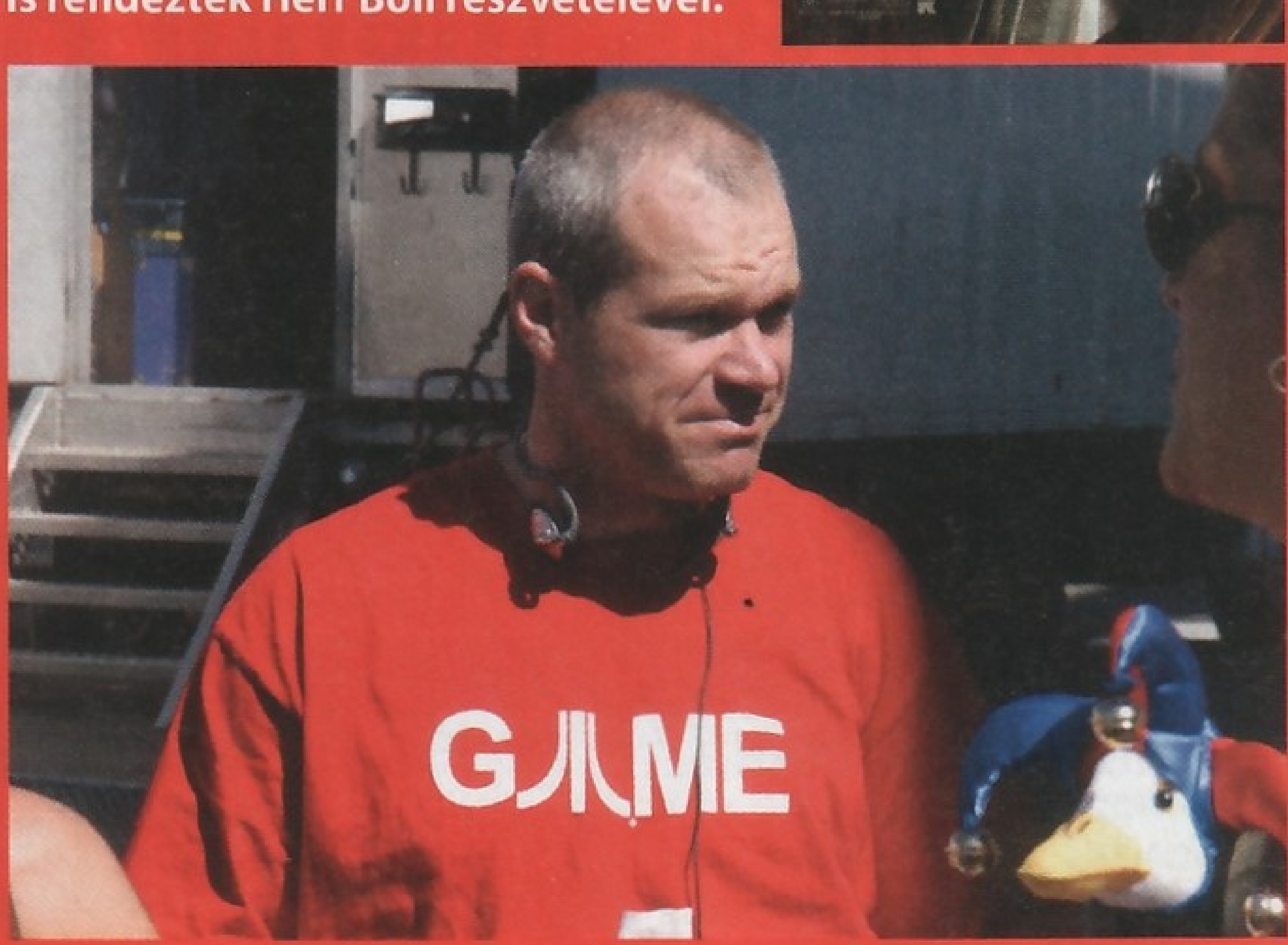
A képek forrása: ChildsPlayCharity.org és Kotaku

BOLL FILM FESTPARTY

Minden idők legnagyobb rendezője vagy éppen ellenkezőleg – a legarrogánsabb tehetségtelen filmes „szakember", akit a Föld csak a hátán hordott? Ha csak ez a két opció él, tudni fogjuk, hogy melyik mellett tegyük le a voksunkat… Mindenesetre egy Los Angeles közepén levő mozi vezetősége úgy gondolta, számukra az előbbi opció szimpatikusabb, így rendeztek egy minifesztivált a német mester tiszteletére. A két napig tartó ereszdelahajam nemcsak a rendező szinte teljes munkásságát prezentálta, de két világpremiert is itt tartottak. Az egyik a játékmúlttal nem rendelkező Tunnelrats című mozié volt („elit amerikai kommandó megy Vietnamba, hogy kézitusában, a dzsungel alatti végtelen alagútrendszerben legyőzze a vietkongok vezetőjét"), a másik pedig a Far Cry játéknak az Uwe Boll-féle újraértelmezése. Ezek mellett nyolc másik filmeposz került bemutatásra – köztük a Postal rendezői változata – és mindkét este egy kétórás kérdezz-feleleket is rendeztek Herr Boll részvételével.





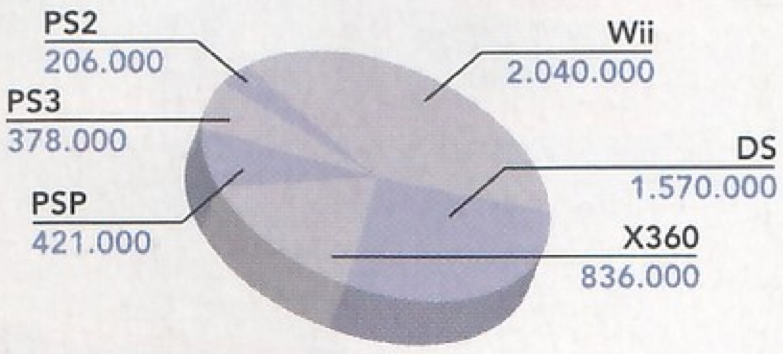


A képek forrása: MovieWeb és Wikipedia

TOPLISTA USA november 01-30.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Gears of War 2	X360	9.2
2.	Call of Duty: World At War	X360	9.0
3.	WoW Lich King	PC	9.5
4.	Wii Play	WII	--
5.	Wii Fit	WII	8.0
6.	Mario Kart Wii	WII	9.0
7.	Call of Duty: World at War	PS3	9.0
8.	Guitar Hero World Tour	WII	8.9
9.	Left 4 Dead	X360	8.5
10.	Resistance 2	PS3	9.0





Gazdasági válság ide, gazdasági válság oda, a játékipar 10%-kal felül tudta múlni a tavalyi novembert. Ez főként a Nintendónak köszönhető, a Wii félelmetes tempóban döntögeti az eladási rekordokat. A PS3 is sokat fejlődött tavaly óta, de az igazi kiugráshoz az elemzők szerint végre árcsökkentés kellene.

ONLY IN JAPAN

Ketsui – Death Label

Az Arika kezdetben lesújtónak tűnő kijelentése, miszerint a Ketsui a hardver gyengesége miatt nem jelenhet meg PS2-re, a DS port megtekintése után minimum röhögőgörcsöt fakaszt. Hazudtak – ennek a hardverhez semmi köze. A Ketsui – Death Label, bár „csak" egy szimpla boss rush, és nem lesz belőle hordozható Dodonpachi, brilliáns „manic shooter"; őrületes mennyiségű lövedéket mozgat meg a legrafináltabb alakzatokban, ezek között kell úgy manőverezni, hogy az ellenség lelövöldözésére is megteremtsük a lehetőséget. Az egyre több főellenséget összeláncoló harcok teljesítése a kezdetben egyszerű, később több hetes gyakorlást követel meg. De megéri; nem elég, hogy gigászi mennyiségű megnyitható extrával kecsegtet (köztük a játéktermi mód superplay videóival!), a képernyőarányokat és a leegyszerűsített játékmenetet leszámítva szinte 1:1-es konverzióról beszélünk, amely bármelyik gépen megállná a helyét. A lényeg lényege változatlan, a hallatlanul igényes, DVD-vel egybecsomagolt limitált kiadás pedig minőségjelző, amely rámutat: értéket kapunk a pénzünkért. Illetve kapnánk, ha valaki kiadná itt is... ■





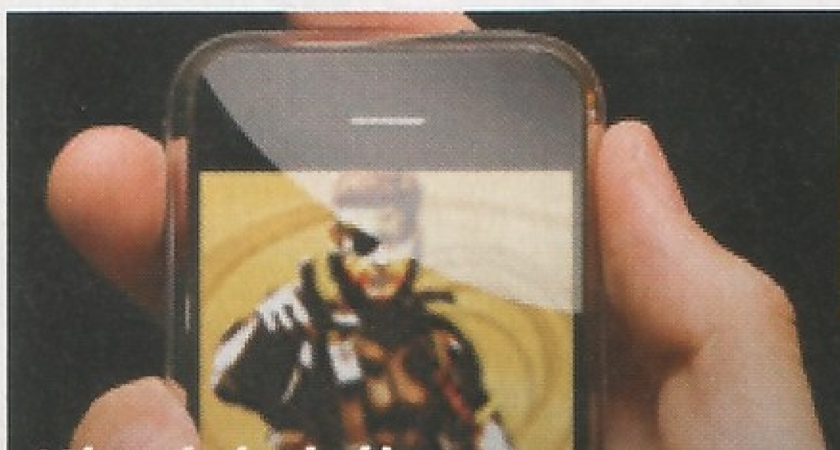




■ ATARI REBORN
Miután átcsábították a Sonytól Phil Harrison fővezért, a döglődőben levő Atari megtáltosodott. Ők hozzák a Tekken 6-ot, a megújult Riddicket, a Ghostbusterst, a Demigodot, no és megvették az MMO-gyáros Cryptic stúdiót. 2010-ben meg jöhet az új Test Drive, Baldur's Gate és a Neverwinter Nights 3!



■ LITTLEBIG-SOLID
Az első nagyobb kiegészítő a LBP-hez egy MGS-környezetű pálya, öt új karakterrel, egy festékszóró fegyverrel, 72 matricával, 18 új tárggyal, új zenékkel, zseblámpával, 12 új trófeával és VR pályákkal. Imádjuk!



Kígyó és béka a telefonban

Feltéve, ha iPhone-ról beszélünk, mert a Konami teljes mellszélességgel kiáll az Apple csodatelefonja mellett. Igaz, az első játékokat úgy tűnik inkább a nevük adja majd el, mert maradandó élményt nem várunk tőlük.



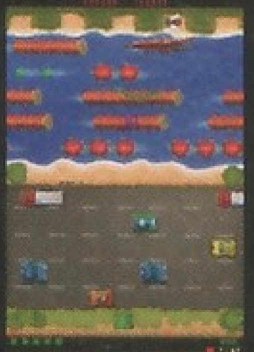
METAL GEAR SOLID TOUCH
Snake egy helyben áll, és ahová pöcögtetünk, oda lő. Fénypisztolyos játék, fény és pisztoly nélkül – igaz, a grafika valami egészen parádés lett. Kár, hogy egy ingyenes Flash-játék átirata, semmi több…



DDR S LITE
Kitalálod? Akkor kell a megfelelő nyilakat megpöccinteni, amikor a jelek odaérnek. A DDR alapjáraton is csak az esetlen táncikálás miatt szórakoztató, így nem sok időnket fogja elrabolni.



SILENT HILL: THE ESCAPE
Egy eddig csak japánban elérhető, minden beszámoló szerint ótvar mobiltelefonos FPS átirata, ahol a mozgás az iPhone mozgásérzékelőjével, a célzás pedig a képernyő taperolásával lesz megoldva.



FROGGER
Ugrál a béka, és ha vízbe esik, szörnyethal. Ez a 27. gép, amire hivatalosan megjelenik. Mivel más infónk nincs, következzen egy haszontalan információ: a játék munkacíme 1981-ben Highway Crossing Frog volt.

Videojáték menni Hollywood

A 2008-as év végét a játékfilmes fronton rossz hírek jellemezték. Olyan rossz hírek, melyek a valóságban azonban sokkal inkább jónak tekinthetők. Arról van szó, hogy Paul W. S. Anderson (olyan, mára már legendássá volt filmeposzok rendezője és producere, mint az első Mortal Kombat, az Alien vs. Predator vagy a Resident Evil-trilógia) bejelentette, kiszáll a Castlevania-filmből. Mivel ő pénzelte volna a projektet, ez azt is jelenti, hogy a korbácsozós vámpírvadászok mozivásznas kalandjaira még várni kell... Emellett a nyilatkozatából az is kitűnik, hogy az évek óta „készülő", a Rock színészóriás által gondozott Spy Hunter mozit is elkaszálták. Az utóbbival nem sokat törődtünk, de a Belmont-fiak kalandjait kár lett volna egy szörnyű filmmel örökre elrontani... ■

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
SECOND LIFE (UNIVERSAL)	Bemutató: **2010** Rendező: **Gore Verbinski** (Karib-tenger kalózai 1-3)	A film egy a valóságban cukorbeteg, láncdohányos, szakadt kis emberről szól, aki a Second Life virtuális világában egy igazi kőgazdag playboy, és igazából az itteni felesége sokkal fontosabb neki, mint igazi párja. Drámaszagot érzünk…
SILENT HILL 2 (SONY)	Bemutató: **2010** Rendező: **?** Író: **?**	Eleinte minden jónak tűnt: a filmet az első rész rendezője, Christophe Gans rendezte volna, az író pedig Roger Avary (Ponyvaregény) volt. Azonban Gans végül kiszállt a projektből, nélküle pedig Avary sem vállalta; a Sony most keres új stábot.
EVERQUEST (SONY)	Bemutató: **2010** Producer: **Avi Arad** (minden Marvel) Írta: **Michael Gordon** (300)	A ma már hanyatlóban levő népszerűségű online szerepjáték millió sztorit kínál, de egyelőre csak az biztos, hogy a központi alak a Firiona Vie, a minden játékdobozon feltűnő bögyös elf maca lesz. Már nem lehet rossz…
CASTLE WOLFENSTEIN (DAVIS)	Bemutató: **2010** Producer: **Samuel Hadida** (Parfüm) Rendező: **Roger Avary** (Ponyvaregény)	Avary (aki egyben rendező is) elmondása szerint: „második világháborús a-fickó-megmenti-a-világot mozi, azaz lesz bőven robbanás, bunkertisztítás, vonatkisiklatás és persze nácihullák, hegyekben". Reméljük, a szörnyek sem maradnak ki.
BLOODRAYNE 3: WARHAMMER (UNIVERSAL)	Bemutató: **2009** Írta: **Uwe Boll** (Uhh) Producer: **Dan Clarke** (minden Boll-film)	Minden idők legrosszabb rendezője ismét megmutatja mit tud. Ugyan a játékszéria nem ért meg három részt, de jövőre jön a harmadik film. A sztoriról semmit nem tudni, de őszintén – az eddigiek után számítasz bármi értékelhetőre?

Oldschool
'99/01



A BORÍTÓN
METAL GEAR SOLID

Hideo Kojima nem tud hibázni. Bár a MGS messze nem az első része a sorozatnak, Solid Snake karaktere itt lett legendává – a PS1-re megjelent csoda pedig azonnal belevéste, beleégette magát a játékipar történelemkönyveibe. Évekkel megelőzte korát – és idén, a MGS4-nek köszönhetően visszatérhettünk a játék helyszínére.



BEST OF '99/01
ZELDA: OCARINA OF TIME

A GameRankings tesztösszesítő szerint máig a világ legjobb játéka – körülbelül akkora forradalom volt anno, mint a Super Mario 64, vagy mondjuk a fentebb elemzett Metal Gear Solid. A Nintendo-fanok ma is képesek ölre menni azon a kérdésen, miszerint ez, vagy a pár évvel később érkező Majora's Mask epizód volt-e jobb – ezennel letesszük az Ocarina mellett a voksunkat. Amúgy meg a legjobb a GameCube-os újrakiadás volt, az extra labirintussal!



ÁRULÁS!
WIPEOUT 64

Ma már a Sony-istálló oszlopos része a WipEout-széria, de ahogy a neve is jelzi, ez a rész kizárólag N64-re jelent meg – azóta is ez az egyetlen epizód, ami nem tette tiszteletét Sony-gépen. Pedig nem volt rossz, sőt, az N64 talán legjobb versenyjátéka volt! Igaz, túl sok kihívója nem volt, de ez azért így is szép teljesítmény!





Bayonetta



Mit csinálsz, ha a úgy érzed, az első Devil May Cry óta – amit te hoztál össze – semmi nem történt az akciójátékok birodalmában? Bebizonyítod, hogy benned még mindig van annyi, hogy új szintre tudod emelni a játékstílust – Hideki Kamiya legalábbis így spekulál. Legújabb alkotása a DMC nyomdokain jár: egy hihetetlenül stílusos figura gótikus tájakon szétkaszabol mindenkit. Igaz, ezúttal egy szexi boszorkány, Bayonetta a hős, aki nem csak egy élő katanával és a topánkáira szerelt pisztolyokkal küzd, de a testét beborító szőrrel is. Igen, az nem bőrszerkó Bayonettán, hanem mágikus szőr, ami tulajdonképpen fegyverré alakítható – és minél erősebb a varázslat, a mágikus kombó, annál kevesebb marad, hogy beborítsa a hősnő érzéki testét… ■



ÁLLÍTÓLAG…
a meg nem erősített tartomány

Végső Fantázia Taktikák A3 Ez lenne a magyar címe annak a játéknak, amin az értesülések szerint a Square és a Tose legjobbjai dolgoznak – azaz ha hinni lehet a japán híreszteléseknek, készül egy új FF Tactics. A célplatform állítólag megint a DS, viszont szakítás várható a mesevilágokkal, és vélhetően visszatér az eredeti, PS1-es Tactics érettebb, komolyabb világa. Úgy legyen!

Négyzet a házban Manapság egyre több japán kiadó szeret nyugati fejlesztőkkel dolgozni – leegyszerűsítve ők adják a sztorit, a hangulatot, míg az angolok/amerikaiak a technikai tudást és a multiplayert. Úgy néz ki, a Square Enix ennél még tovább akar menni – ők egyenesen az Eidost akarják felvásárolni. Ez vélhetően a Warner már létező részvényadagja miatt nem fog menni, de a pletykák szerint az RPG-gyárosok megelégednének a dán IO-val is. A több magyart is foglalkoztató fejlesztőcsapat leginkább a Hitmanről ismert, de ők hozták össze a Kane & Lynchet is. Konspirációt sejtünk – a kopasz bérgyilkos egy kicsit „gótikusabb" ruhával tökéletesen illene a Final Fantasy Versus XIII-ba…

A harmadik front A Free Radical majdnem csődbe ment, és annyi embert kellett kirúgniuk, hogy csak egy projekt maradt életben az angoloknál; tippünk: TimeSplitters 4. Ez is pletyka, de az igazi hír az, hogy ezzel kapcsolatban felreppent, hogy eredetileg ők munkálkodtak a multiplayeres Star Wars sorozat, a Battlefront harmadik epizódján is. Ezt a még be nem jelentett játékot a hírek szerint az ugyancsak angol Rebellion (a PSP-s epizód alkotói) vette át – persze a LucasArts hallgat mindenről.

Városi balhé A Crackdown a tavalyi év meglepetésjátéka volt, a szteroidokkal felturbózott kooperatív GTA rengeteg szórakoztató pillanattal ajándékozott meg minket (főleg a Keys to the City update után). Azóta nincs hír a folytatásról, most azonban csőstül jönnek a félhivatalos értesítések. Először arról számolt be több blog, hogy a frissen alakult Ruffian csapat (akiknek tagja több más RTW-alkalmazott mellett a Crackdown vezető designere, Billy Thomson is) dolgozik a folytatáson. Erre két nappal később az eredeti fejlesztő Realtime Worlds válaszolt: igazából ők tárgyalnak a Microsofttal az esetleges folytatásról – majd finoman betámadták a Ruffiant (mondván, ha nem is ők csinálják a C2-t, akkor legalább egy tapasztalt, bevált stúdióra kellene bízni). Szóval úgy tűnik, lesz Crackdown, és az is tutinak tűnik, hogy skótok készítik, csak azt nem tudni, melyik csapaté lesz az érdem. ■



Edge of Twilight

Aki a steampunkot szereti, rossz ember nem lehet. Aki pedig ilyen környezetű játékot készít, megérdemli, hogy alaposan odafigyeljünk rá. Így járt az ausztrál Fuzzyeyes is, akik már évek óta ügyködnek az Edge of Twilighton – és jövőre befejeződik a munkájuk. A játék leginkább talán a Soul Reaverekre emlékeztet, hiszen itt is két világot járhatunk be, és az egyikben megváltoztatott dolgok kihatnak a másik oldalra is, legyen szó bekapcsolt gépekről, eltüntetett akadályokról vagy éppen levágott szörnyekről. A harc már God of War-szagú (még akkor is, ha hősünk, Lex, attól függően, hogy melyik világban van, teljesen eltérően néz ki, és eltérő taktikákat alkalmazhat), van gyors és van erős támadás, lehet blokkolni és elgurulni, a döglődő ellenfelet pedig felvillanó gombok aktiválásával lehet kivégezni. ■



Majesty 2: Fantasy Kingdom Sim

Az eredeti Majesty igazi kis csoda volt, egy teljesen egyedi stratégia – a különlegessége a bája mellett abban rejlett, hogy az egységeinknek nem tudtunk parancsokat kiadni. Sőt, már az is túlzás, hogy egységekről beszélünk: ha egy harcosnak vagy mágusnak megtetszett a városunk, meglátogatta; ha zsíros vérdíjat tűztünk ki egy szörnyre, odament leverni; ha fáin mágikus szerkót árultunk a boltban, ott elköltötte a vagyonát. Ezt az egyedi megközelítést most orosz fejlesztők újítják meg, sokkal több eltérő épülettel, sokkal változatosabban fejlődő hősökkel, sokkal aljasabb ellenfelekkel. PC mellett X360-ra is készül a program, és ha minden jól megy, tavasszal már a boltokba is kerülhet. ■

The Chronicles of Riddick
Assault on Dark Athena



A meglepően hosszú cím egy évek óta készülő projektet, a Riddick remake-jét takarja. A svéd fejlesztők két éve dolgoznak a projekten, ami végül teljesértékű új játékká nőtte ki magát. A 2004-es Chronicles of Riddick (Xbox majd PC) csodás grafikájával, komor hangulatával és Vin Diesel szinkronhangjával sokakat meghódított – minket is. Ezért örültünk amikor kiderült, hogy jön a remake, a szebb grafikával felruházott verzió. Az elhúzódó fejlesztés végül lehetőséget adott rá, hogy a Dark Athena epizód egy komoly, tízórás kalanddá bővüljön, új ellenfelekkel, fegyverekkel, manőverekkel. A másik nagy extra a multiplayer megjelenése, a 12-fős haddelhadd a szokásos játékmódokon kívül két különlegességet is ad: a Butcher Bay Riotot és a Pitch Blacket. Az előbbi három négyfős csapat küzdelme lesz közelharci eszközökkel, az utóbbiban pedig teljes a sötétség a pályán. Egy játékos alakítja az infralátó, szupergyors, belezőpengével felszerelt Riddicket, a másik tizenegy pedig egyszeri katonákat, akik zseblámpával és gépfegyverrel a kézben próbálnak életben maradni – aki legyőzi a predátort, az a következő körben átveheti a fejét. Megjelenés márciusban! ■



ELTŰNTEK!

Te is társz még a Duke Nuke Foreverre? Emlékszel az első Max Payne 3-pletykákra? Türelmetlenül várod a fél évente készülő Half-Life 2-kiegészítőket? Hiszel benne, hogy a Diablo 3 megjelenik 2011 előtt? Na igen, nem minden játék jelenik meg időre…

THE OUTSIDER

KIADÓ **?** FEJLESZTŐ **FRONTIER** PLATFORM **PC, PS3, X360**



Megölték az Egyesült Államok elnökét, és noha te semmi rosszat nem tettél, minden tévéképernyőről az harsog, hogy te voltál a tettes. Alig pár, benned még bízó baráttal és egy ellenséges Washingon D.C.-vel körülötted, valahogy ki kell találnod, mi a fene is folyik itt. Remekül hangzik, ugye? Igen, hát még 2005-ben, amikor bejelentették a játékot. A stílusos grafika egy hatalmas szabadságot adó akciójátékot rejt, ahol minden egyes szereplő ránk, a cselekedeteinkre reagál – és pár óra játékidővel, pár száz döntéssel később már mindenki egyedi környezetben találja magát. Ambíciózus? Igen. Túl ambíciózus? Talán. Kiadó még nincs, új képeket is 2007-ben láttunk utoljára, de David Braben designer szerint a munka gőzerővel folyik.

HUXLEY



KIADÓ **NHN** FEJLESZTŐ **WEBZEN** PLATFORM **PC, X360**

2005, E3, a koreai Webzen bemutatkozása a kiállításon. Rögtön nagyágyúval kezdenek, az Unreal-motoros MMO akciójáték mindenkit elvarázsol. Három évvel később körülbelül ugyanott tartanak, de a mágia azért kicsit megkopott… Online FPS-t már mindenki játszott, de ez egy MMO lesz, azaz tömeges játék – a nagyobb ütközetekben akár 200 játékos is egymásnak eshet, a leginkább az Unreal Tournamentre hajazóan pörgős akcióban. Mindezt klasszikus MMO-jellemvonások egészítik ki, azaz 50 szinten keresztül fejlődő karakter, fegyverkészítés, küldetések ezrei. A PC-s és az X360-as verzió nem ugyanaz a játék lesz, konzolon 50 évvel később járunk, de ennek ellenére lesz lehetőség üzletelésre, és arénaküzdelmek esetén egymás elleni harcra is.

MAFIA 2

KIADÓ **2K** FEJLESZTŐ **2K CZECH** PLATFORM **PC, PS3, X360**



Az eredeti Mafia 2002-ben jelent meg, és azóta folyamatosak a pletykák a második részről – sőt, a fejlesztőktől kirúgott emberek elmondása szerint legalább két félkész verzió a kukában végezte. Tavaly, a lipcsei játékkiállításon aztán bemutatkozott a Mafia 2, azóta azonban nem sok minden történt publikusan a játékkal. Nem kell azonban félni, a Spike videojáték díjátadón bemutatott elképesztően látványos videó alapján a cseh srácok kőkeményen dolgoztak az elmúlt hónapokban, években. A játék a képzelt Empire Cityben játszódik, és egy Vito Scaletta nevű fiatal szicíliai maffia-legényt fogunk alakítani benne. A godfatheres párhuzamok elkerülhetetlenek, de úgy tűnik, itt a sztorin, az akción lesz a hangsúly – no meg a földbedöngölő látványon.

TOPLISTA Magyarország december 01-07.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	GTA 4	PC	9.1
2.	NFS Undercover	PS2	7.0
3.	FIFA 09	PS2	9.0
4.	WoW Wrath of the Lich King	PC	9.5
5.	The Sims 2 Paloták és Parkok Cuccok	PC	--
6.	The Sims 2	PC	--
7.	Spore	PC	--
8.	NFS Undercover	PC	7.0
9.	FIFA 09	PC	9.0
10.	Spore Édes és Rémes Elemek	PC	--







A SZÍV MESÉI
Új Tales of…, ezúttal DS-re. Japánban már megjelent, ráadásul kétszer is: az egyikben az átvezető videók nyugati, renderelt stílusúak, a másikban pedig anime-stílusban vannak megrajzolva. Egyöntetű vélekedés szerint az utóbbi a szebb, és 99%, hogy mi az előbbit fogjuk angolul megkapni…

A JÁTÉKVILÁG számokban

345 dal elérhető a Rock Band online boltban. Eddig 28 millió letöltést regisztráltak.

5 fős kooperatív mód lesz a pletykák szerint a GoW3-ban. Mark Rein mindent tagadott.

448 dollárba kerül az alap kiadású PS3 legyártása (ezt amúgy 399 dollárért árulja a Sony).

18. játékszinkronja Mark „Luke Skywalker" Hamillnek Joker lesz az új Batman-játékban.

2010 lesz az az év, amikor megjelenik az első Michael Phelps nevével fémjelzett akciójáték.

32 százaléka vette meg decemberig az amerikai PS3-tulajoknak a GTA 4-et.

2.8 millió példányt adtak el az első napon a WoW Lich Kingből, ez az új PC-s rekord.

53 százaléka játszik egy felmérés szerint a felnőtt amerikaiaknak játékokkal.

10 millió újabb részvényt vett a Warner az Eidosban, már a cég 20%-a az övék.

EA Partners



A független fejlesztők, fejlesztések felkarolásával foglalkozó EA Partners program hosszú-hosszú évek óta létezik, de csak 2007-ben, John Riccitiello vezérigazgató kinevezésével aktivizálták igazán. Azóta szerződést szerződésre halmoznak, 2008 második felében rengeteg nagy nevet sikerült megszerezniük a Harmonix, a Crytek és a Valve mellé. Az Epic lengyel stúdiójának új akciójátékát így az EA fogja kiadni, és ugyanez a helyzet az évtizede az Activisionnel dolgozó id Rage-ével is. Ezt követően bejelentették, hogy a Grashopper Manufacture és a Q? közös alkotása, egy akcióhorror is hozzájuk fog tartozni; Suda 51 és Shinji Mikami is dolgozik a programon. A legutóbbi bejelentés a Double Fine és a Brütal Legend megszerzése volt. Van egy rejtélyes partner is: a svéd Starbreeze egy régi EA-legenda feltámasztásán dolgozik, de hogy ez a RedLime kódnevű alkotás mi lesz, azt nem tudni (mi a Syndicate-re tippelünk). ■



Brütal Legend



Rock Band 2



Rage

Kishírek a nagyvilágból



Wii Sports Resort

Satoru Iwata, Nintendo főboss, 2007 decemberében: „A legkönnyebb az lenne, ha csinálnánk egy új Wii Sports-játékot, néhány új minijátékkal – de nem fogunk." Reggie Fils-Aime, Nintendo USA boss, 2008 júliusában: „És most következzen az új Wii Sports!" Oké, kicsit manipulatív dolog így összevágni a nyilatkozatokat, de mit van mit tenni, ha a fentiek tényleg így hangzottak el… És bár a Wii Sports Resort tényleg nem csinál semmi újat tíz új minijáték mellett (frizbi-dobás, jet-ski, kardvívás stb.), itt fog debütálni a MotionPlus kütyü, amivel a Wii már tényleg baromi pontosan fogja érzékelni a mozdulatokat. ■



Gombafejek

Csodálkoztál, hogy eddig miért nem volt Beatles egyik zenejátékban sem? Hát mert elég súlyos a jogdíj… Most azonban az MTV kiköhögte a pénzt (17 hónap tárgyalás után!), így megszülethet az álomjáték, mégpedig a Rock Band készítőitől. 2009 végén jelenik meg, és az alap szériától teljesen különálló lesz, saját hangszerekkel (persze a kompatibilitás megmarad), saját kezelőfelülettel és a marketingesek szerint nem is játék, hanem egy „zenei és vizuális utazás lesz a Beatles karrierjébe". Aha. Mindegy, 45 szám lesz, az első albumtól az utolsóig, a zenei producer George Martin fia lesz, és minden érintett jóváhagyta, sőt, már ki is próbálta a játékot. Yoko Ono is… ■

HAJRÁ magyarok!

A magyar játékfejlesztés megdöbbentően régi múltra tekint vissza, de igazán átütő sikert, egymilliós eladást csak két program ért el: az Ecco és a Panzers (és talán a Battlestations: Midway és a Crysis Warhead). 2008 rengeteg változást – ritkulást – hozott a magyar stúdiók életébe, de az biztos, hogy 2009-ben legalább három honi projekt megjelenik.



BATTLESTATIONS: PACIFIC

KIADÓ **EIDOS** PLATFORM **PC, X360**

A Battlestations-sorozat második része rengeteg módon finomít az első epizód akciódús stratégiáján (vagy gondolkodós akciózáson, attól függ, hogy akartad játszani). Igyekszünk a közeljövőben a fejlesztőket is megszólaltatni, de addig is következzen a kedvenc újításunk: végre lesz japán kampány is, kíváncsiak vagyunk, meddig tudunk elmenni a képzeletszülte keleti ellentámadásban…

RAVEN SQUAD

KIADÓ **EVOLVED** PLATFORM **PC, X360**

A Raven Squad furcsa koktél lesz: az FPS-eket és a stratégiákat párosítja össze. Képzelj el egy Rainbow Six-jellegű kommandózást a dzsungelben (több osztag, eltérő felszerelésű katonák, ami kell), de ha akarod, egy gombnyomással felső nézetbe válthatsz, és mintha csak egy RTS lenne, nagyobb léptékben vezérelheted embereidet.





CODENAME PANZERS: COLD WAR

KIADÓ **ATARI** PLATFORM **PC**

A Cold War 2008 tavaszán már gyakorlatilag készen volt – a magyar újságok tesztelhető verziókat is kaptak. Ennek ellenére a játék csak 2009-ben jelenik meg, hisz a fejlesztő Stormregion a tulajdonosának csődje miatt megszűnt, és a csapat romjain alakult új stúdió, az InnoGlow mostanra talált új kiadót és időt a teljes befejezésére.

PSN-újoncok

A három legjobban várt PlayStation Network-játék

Ha eredeti, kisebb kaliberű játékokról van szó, az embereknek leginkább az Xbox Live Arcade vagy a WiiWare rendszer jut az eszébe – de jövőre ez eséllyel változik meg, mert PSN-en is remek alkotások fognak feltűnni. Mi most a három kedvencünket mutatjuk be.



NOBY NOBY BOY
Ahogy a képről is látszik, ez valami más, ez valami nagyon furcsa. A Katamary Damacy kitalálójának új programja nem feltétlenül játék. Egy BOY nevű... izét irányítunk, akit egy gombnyomással hihetetlenül megnyújthatunk. Időlimit, gyűjtögetnivalók, minijátékok nincsenek, ez nem egy igazi versengős játék, hanem egy nyugodt játszótér. Egyetlen mutató van: hogy mennyit nyúltunk a szórakozás során. Ez online összeadódik a többiekével, így lehet megnyitni új pályákat mindenki számára.



FAT PRINCESS
Legfeljebb 32-en játszhatják ezt a véres akciójátékot, ahol a cél az ellenfél hercegnőjének elrablása (lesz sima deathmatch is), vagyis egy extrém zászlórablásról van szó. Extrém egyrészt, mert tényleg hihetetlenül véres lesz a kaland, és extrém másrészt, mert ha habcsókkal és csokival etetjük a mi hölgyünket, elhízik, és már nem tudja egyetlen ellenfél felkapni – egy böszme nagy maca elcipeléséhez már öt-hat támadó is szükséges – igazi, szabadítás esetén ilyenkor nem is fog könnyed léptekkel visszaszaladni a kastélyba...



TRINE
Háromdimenziós, gyönyörű látvány, kétdimenziós, klasszikus platformozás – no meg néhány remek újítás. A Trine-ban hősünk lehet varázsló, aki tárgyak (mondjuk egy doboz vagy egy palló) megidézésével segíthet magán, villámló baltával felfegyverkezett harcos, aki lecsapja ellenfeleit, vagy íjász, aki messziről öl és kapcsol be dolgokat. A három alak között bármikor válthatunk, hogy a valós fizikával ellátott tájon tovább tudjunk haladni – mintha a Three Vikings tért volna vissza ultramodern köntösben.

A háború új hajnala

Warhammer 40K: Dawn of War 2



A Relic a Blizzard mellett a stratégiát szeretők legfontosabb bástyája – azért meg külön tisztelet illeti őket, hogy illő alázattal kezelik a remek Warhammer 40K univerzumot. A három kiegészítőt is megért DoW folytatása tulajdonképpen két játék lesz egyben. Egyfelől kapunk egy teljességgel nemlineáris sztorimódot, melyben az űrgárdisták egyik elit egységét irányíthatjuk. Öt szakasz, melyek egyenként öt közlegényből és egy tisztből állnak. Nincs egységgyártás, nincsenek járművek, nincsenek feláldozható egységek – csak taktikázás. A tisztek felszerelését küldetések között módosíthatjuk, így válogathatunk az extra képességek között. Pályákból rengeteg lesz, és teljesen a teljesítményünk alapján dől el, hogy merre mehetünk tovább, hogy miként alakul a sztori – még akkor sincs game over, ha egy pályát elbukunk (feltéve, ha a tisztek életben maradnak), ilyenkor egyszerűen módosulnak a későbbi feladataink.



A másik játék a multiplayer, ahol négy nemzetség képviselői csaphatnak össze. Az űrgárdisták mellett megkapjuk az orkokat, az eldákat és a sorozatban először a tiranidákat is. Ilyenkor már van egységgyártás, járművekkel, és emiatt belép a képbe a kisebb bázisok elfoglalása is – muszáj agresszívan játszani, terjeszkedni, különben nem lesz „pénzünk" utánpótlásra. Minden faj három tábornokkal, azaz három eltérő harci stílussal rendelkezik, így alakíthatunk támadó jellegű, trükközős és védekező frakciót is, ami a sokfős csatákban lesz fontos. Megjelenés még tavasszal várható, és megjegyzendő, hogy ez lesz az első PC-exkluzív játék, mely ad majd achievementeket is! ■

Spike VGA 2008

Nem képzelt riport egy amerikai játékfesztiválról



A fiatal és geek férfinemzedéknek szóló Spike televízió (értsd: játékok, Star Trek, UFC, sorozatok, nők) idén kitett magáért az éves díjátadójával. A VGA show házigazdája Jack Black volt, Will Wright életműdíjat kapott, de jelen volt Hideo Kojima, Cliff Bleszinski és Alex Evans is; ha utóbbi nevéről nem ugrik be semmi, hát ő a LittleBigPlanet kitalálója (a hírességekről még lásd a 8. oldalt). A show egyben játékpremier is volt, többek között itt mutatkozott be az Uncharted 2 is, amit pár oldallal hátrébb részletesebben is kivesézünk. De ez még nem minden, hisz több újdonság is vetítésre került, köztük a következők:

FIGHT NIGHT ROUND 4

Úgy néz ki, a hangsúly a sportvilág legnagyobbjain lesz, hisz a videóban Ali és Tyson csapott össze. Úgy tudjuk, a végleges névsor még nincs meg, reméljük, Kokó is esélyt kap a szereplésre!



Ami a videóból még kiderült: Szinte hihetetlen, de a Round 4 sokkal jobban néz ki, mint elődje – ráadásul a két bemutatott legenda stílusa teljesen eltérő volt, tehát végre igazi különbség lehet az egyes boxolók között.

TERMINATOR SALVATION

Talán mindenki tudja: a negyedik Terminator-mozi májusban kerül a mozikba. Időutazás nincs, Arnold nincs, „csakfelnőtteknek" besorolás nincs. Lesz viszont emberiség-Skynet háború, Christian „Batman" Bale, mint Connor – no és egy újabb játékadaptáció.



Ami a videóból még kiderült: A fejlesztők túl sokat Gears of Waroztak, hisz a játékuk ugyanúgy egy külső nézetes, fedezékharcra koncentráló, Unreal 3-motoros akció lesz – csak egyelőre kicsit randa és üres. A zene azért üt!

GOD OF WAR 3

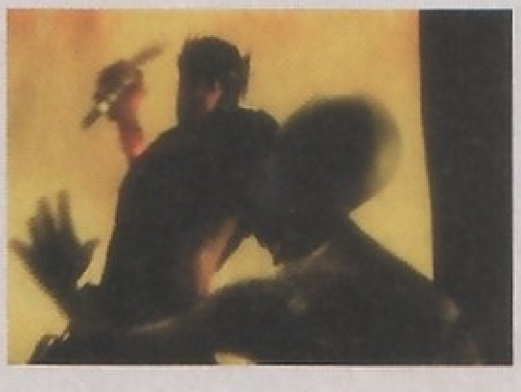
Az E3-on a Sony a God of War 3 bejelentésével sokkolta a népet, most pedig megkaptuk az első jeleneteket a játékból. Természetesen továbbra is Kratos a főszereplő, de mind a GoW1, mind a GoW2 vezető fejlesztői nélkül készül a játék.



Ami a videóból még kiderült: A játék igen korai állapotban van. A játékmenet a helyén van (sok változás nincs az eddigiekhez képest, de hát ez csak egy rövid videó), de a grafika egyelőre elbújhat a Heavenly Sword mellett...

DANTE'S INFERNO

Korábban a pletykarovatban megpendítettük, hogy az EA egy klasszikus irodalmi átiraton dolgozik – mi akkor Shakespeare-t tippeltünk. Tévedtünk, mert Dante Alighieri Isteni színjátékának a poklot taglaló kötetéről van szó.



Ami a videóból még kiderült: Túl sok nem, hisz a hivatalos bemutatás csak februárban lesz – de nagyon úgy tűnik, hogy egy Pokolban játszódó akciójáték lesz, a God of War brutalitásával, Dead Space-szintű hangulatkeltéssel.

Teljes szabadság!

Ahogy a Best of összeállításunkban is olvashattad, mostanában az iparág egyik trendje, hogy a fejlesztők jókora részét a játékkészítésnek ráhagyják a játékosra. Két játékot vizsgáltunk meg, amelyek a lehetőségek határáig feszítik ezt a taktikát.

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC

FEJLESZTŐ STARDOCK PLATFORM PC

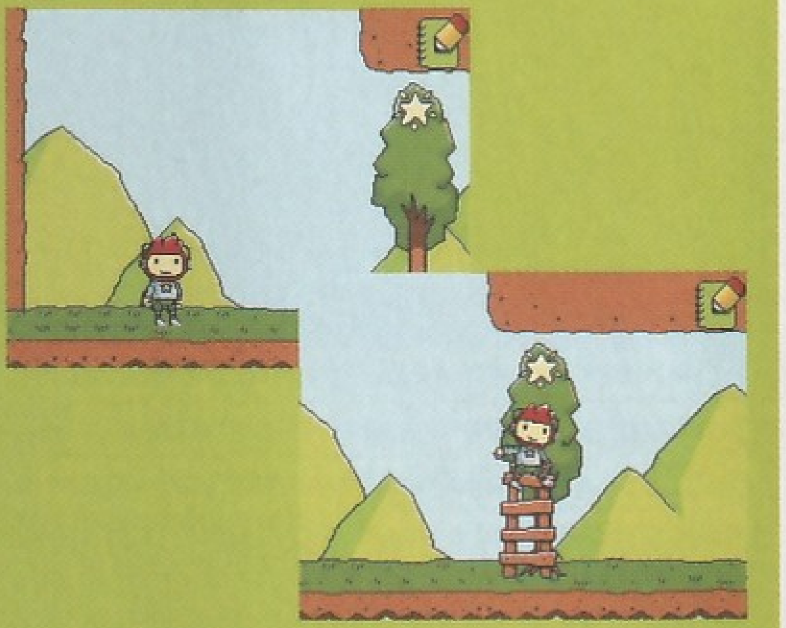
A fejlesztők szerint ez lesz az új Master of Magic, ami azért igazán jó, mert az a 15 éves játék feledhetetlenül zseniális volt (ha nem játszottál vele, képzelj el egy fantasy Civilizationt, ami olyan addiktív, hogy hetekig nem tudsz leszállni róla). Az Elemental is hasonló lesz: körökre osztott, millió felfedeznivalóval, varázslatokkal, szörnyekkel és katonákkal. A nagy trükk azonban az (legalábbis az egyik, mert AI tekintetében is robbantani akarnak), hogy a beépített egységszerkesztővel és az egyszerű editorral bármit létrehozhatsz, a receptjét pedig feltöltheted a központi szerverre, ahonnan mások simán leszipkázhatják. Új egységek, épületek, varázslatok, küldetések – biztosra veheted, hogy a megjelenés másnapján már ezerszám lesznek új és új dolgok, bármire is vágysz…

SCRIBBLENAUTS

FEJLESZTŐ 5TH CELL PLATFORM DS

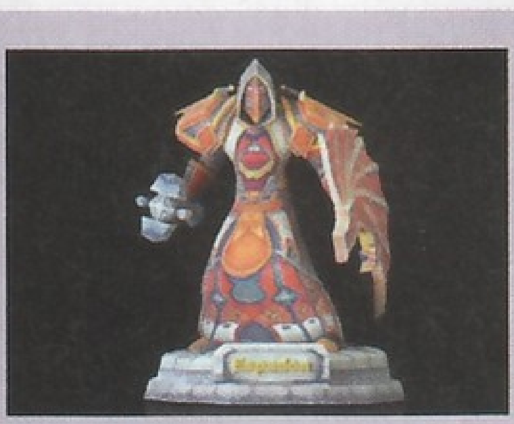
Oké, ez az a játék, amit nem hiszünk el. Alapjáraton arról van szó, hogy az apró, alig pár képernyőnyi pályákon meg kell szerezni a csillagot. Hősünk, Maxwell viszont szinte semmire nem képes a mászkáláson kívül – viszont amit le tud(sz) írni, valósággá válik, és tudja használni. Tegyük fel, hogy a csillag egy fán van: mivel akarod leszedni: Ha bírod, hogy létra (persze angolul), Maxwell felmászik rá. Fűrésszel ledönti, baltával kivágja, gyufával leégeti. Ha repülőt írsz be, Max beleül, és fentről leemeli a cuccot; ha labdát írsz, azzal lerúgja. Ha beírod, dinoszaurusz, az letapossa a fát, a hód elrágja, a ventilátorral lefújod a csillagot, a csúzlival meg lelövöd. Minden valós fizikára épül, mindenre úgy hat a tűz, a szél vagy éppen a víz, ahogy a valóságban – és a program állítólag minden főnevet ismer. Hisszük ha látjuk!











Szobrok, rólad

Milyen jó is lenne, ha a boltokban nem csak a leghíresebb játékhősökről – Laráról és Master Chiefről, Snake-ről és Ryuról – lehetne akciófigurát vásárolni, de a teáltalad kreált, személyesen feltápolt karakteredről is. Ezt az igényt ismerte fel egy amerikai cég, és így jött létre a FigurePrints. Igen, 3D-s figurákat nyomtatnak egy különleges eljárással, azokat megfestik, és szépen becsomagolva elküldik neked. Egyelőre csak a World of Warcraft karaktereiről lehet szobrot kérni (130 dollár plusz postaköltség), és ott is csak az amerikai szervereken tudják „lefotózni" a karaktert. Hősödet amúgy tetszésed szerinti pózba rendezheted, a már megszerzett cuccok közül bármit ráaggathatsz vagy a kezébe tehetsz, majd ebből pár hét alatt elkészül a szobrocska. A kézi összeállítás és festés miatt a gyártó a jelentkezők közül kénytelen sorsolni, de tippünk szerint hamarosan vesznek még pár gépet, felvesznek pár piktort, és megindulhat a nagyüzem – akkor már Európában is! ■







idézetek – ők megmondták...



„Bobby szerint ez a franchise sem százmilliós nagyságrendű – de tudják mi? Már csak azért is szeretnék a Ghostbustersből százmilliós márkát építeni, hogy bebizonyítsam, téved!"

Phil Harrison, a Sony egykori, az Atari mostani vezérigazgatója (Bobby Kotick teóriájáról a témáról előző számunkban olvashatsz)

„Az egyetemi bukások és kibukások legfőbb okozója Amerikában a hallgatók játékaddikciója – és különösképp a World of Warcraft említhető főbűnösként."

Deborah Taylor Tate, az FCC kongresszusi bizottság biztosa – bármiféle statisztikai adat, állítását alátámasztó bizonyíték hiányában. Azért jó eséllyel igaza lehet…

„Magyarázatuk szerint a Wii-verzió grafikája nem volt elég jó minőségű, így az X360-as változatból származó videót vágtak be helyette, erre vágták rá a Wii-kontrollerrel ütést imitáló Tiger Woodsot, […] Ezt a kifogást elutasítjuk, a hirdetést ebben a formában nem szabad tovább sugározni."

Az angol reklámfelügyeleti hivatal a Tiger Woods 09 golfprogram megtévesztő reklámjának elutasítását kimondó határozatban

„Ami megdöbbentő volt, hogy a Deadly Creature olyan… olyan, mintha filmet néznél. Mintha a skorpió és a pók két színész lenne, ahogy feszülten koncentrálnak összecsapás előtt."

Billy Bob Thorton, a Deadly Creatures Wii-játék egyik szinkronhangja (ő a tarantula, Dennis Hopper a skorpió) prezentálja, mennyire ért a játékokhoz (és a filmekhez)

„Bár biztos megismerték páran a világot a nem általunk készített kiegészítőknek és a konzolos verzióknak köszönhetően, sok rajongó ezeknek köszönhetően kiábrándult a F.E.A.R.-ből. Most vissza kell őket csábítanunk."

Dave Matthews, a Monolith vezető grafikusa a Vivendi által gondozott epizódokkal kapcsolatban

„Mi máson is alapulhatna az első indiai háromdimenziós számítógépes játék, mint a fantasztikus filmen, a Ghajinin, és a benne szereplő színészóriáson, Amir Khanon. A játék egyfajta új filmes front!"

Biren Ghose, az Eros International vezetője extázisban jelenti be a legújabb bollywoodi sikeren alapuló első indiai játékot. A film amúgy a Memento remake-je, sok-sok énekkel, oltári selyemruhákkal és persze táncoló tömegekkel…

„Perzsia hercege, de úgy viselkedik és úgy beszél, mint egy 17 éves amerikai srác. Kék szemmel, angolos vonásokkal, lesült, és nem barnának született bőrrel mászkál a játékvilágban. Sok amerikai nem is tudja, hogy Perzsia és az arab világ nem ugyanaz; és manapság még egy játék sem teheti meg, hogy összemossa a kettőt és a sztereotípiákat erősíti!"

eth Schiesel, a The New York Times újságírója szerint a Ubisoft közvetten rasszizmust sugároz

„Úgy találtuk, a férfiakat jobban hajtja a nyerési vágy, ha az agresszív videojátékokról van szó – az agyuk jutalmazásért felelős részlege náluk sokkal intenzívebben aktivizálódott pontszerzéskor, mint a nőknél. Talán nem véletlen, hogy a történelem nagy hódítói és diktátorai is mind férfiak voltak."

llan Reiss professzor, a Stanford egyetem agykutatási részlegéről egy MRI-vel végzett felmérés után

THEODORE REIKER-INTERJÚ

Brigád, rendelésre

Melyik a legtermékenyebb magyar fejlesztőstúdió? A helyes válasz a 3D Brigade – annak ellenére, hogy sokan talán még nem is hallottak róluk. Most minden kiderül a brigádról…



Hello! El tudnád röviden mondani az olvasóinknak, hogy mi is az az outsourcing, mivel is foglalkozik pontosan a cégetek, a 3D Brigade?
Az outsourcing magyarul bérmunkát, alvállalkozást jelent – mi az értelmezhetőség kedvéért beszállításnak, tartalom-beszállításnak nevezzük. A boltok polcaira kerülő számítógépes- és videojátékok ma már csak ritka esetben pár fős csapatok munkái – fejlesztésük több tucat, gyakran több száz ember közös erőfeszítése. A kiadó vagy a fejlesztő, esetleg produkciós iroda a modern videojátékot hollywoodi mintára készíti – a különböző részegységek kifejlesztését, vagy a fejlesztés támogatását professzionális alvállalkozókra bízza.
Ahogy a filmes világban, úgy itt is kis cégek tucatjai állnak egy-egy játék mögött. Vannak szegmensek, melyek több és vannak, melyek kevesebb rivaldafényt kapnak – a Gyűrűk Ura kapcsán mindenkinek beugrik a WETA – de vajon hányan tudnák megmondani, hogy hívták a kertészeti alvállalkozót, aki beültette a Megyét? Nos, a játékok világában tevékenykedő outsourcing-cégek között még nincsenek WETA kaliberű sztárvállalkozások (ahogy más a népszerűség léptéke is), így valószínűleg az olvasók jelentős részének ismeretlenül cseng a 3D Brigade neve is.
Mi grafikai tartalom-beszállítással foglalkozunk: 2D és 3D modellezést, mozgásrögzítést, in-game és render átvezetők és filmek elkészítését, látványtervezést kínálunk a játékok kiadóinak és fejlesztőinek: bármit elkészítünk, ami grafika, ami vizuális művészet. Tavaly ünnepeltük a 100. olyan játék megjelenését, amiben művészeinknek szerepe, amihez köze volt.

Theodore Reiker hosszú éveken át szakújságíróként dolgozott – írt többek között az 576 Konzolba és rövid ideig főszerkesztője volt az 576 KByte-nak. Hat évvel ezelőtt döntött úgy, hogy tapasztalatait és tudását a videojáték-fejlesztésben kamatoztatja tovább: előbb a Mithis majd a Digital Reality kötelékében dolgozott. 2007 közepén csatlakozott a 3D Brigade vezetéséhez, ahol jelenleg üzletfejlesztési menedzserként és PR igazgatóként dolgozik. Két fiúgyermek büszke apukája.



Mekkora a verseny egy ilyen piacon? Olvastam, hogy nálatok 110-en dolgoznak, és ezzel a második legnagyobb uniós vállalkozás vagytok – de gondolom Ázsia felől nagyobb a nyomás.
Igen, Ázsia felől óriási a nyomás – ezért hoztuk létre tavaly a 3D Brigade Hanoi leányvállalatot. A vietnami irodában dolgozó helyi grafikusokat magyar menedzsment és magyar veterán művészek irányítják és nevelik tovább. Ezzel sikerült egy olyan hídfőállást kiépítenünk, ami az agresszív árversennyel feltörekvő távol-keleti cégekkel szemben is megállja a helyét.



■ **Vajon ki az a perverz, aki ilyen képeket rendel meg a brigádtól?**

Milyen volt a cég indulása? Gondolom ezen a piacon a bizalom hihetetlenül sokat számít – nehéz volt megszerezni az első megbízásokat?
A céget 2002-ben alapította a néhai Philos Labs néhány kulcsembere, így az első megbízásokat a cég a korábban már kiépített kapcsolatainak köszönheti. Szoros volt az együttműködés a Ubisofttal, szoros volt a német CDV-vel: mindkettőt ügyesen sikerült megbízássá kovácsolni. Fontos állomás és későbbi referencia volt minden egyes cím, a Sudden Strike II átvezetői ugyanúgy, mint a Heroes of Might & Magic V renderfilmjei és promóciós anyagai. Az, hogy ma Európa egyik legnagyobb és leginkább megbecsült beszállítói vagyunk, sok év kemény és kitartó munkájának eredménye. Minden befejezett projekt fontos és kiemelt, valahol mindegyik egy lépcsőfok – de ezt a hozzáállást az ügyfeleink el is várják tőlünk.
Talán a legnagyobb és leglátványosabb áttörést a lengyel The Witcher és a japán Silent Hill: Origins befejezése hozták: ez a két cím számtalan olyan kaput nyitott meg, melyek korábban zárva, sőt rejtve voltak.
A 3D Brigade az üzletfejlesztés tekintetében ma már a csúcson van: dolgozunk a Microsofttal, dolgozunk a Sony Computer Entertainmenttel, az Activisionnel, az EA-val… nincs feljebb. Ezen a szinten azonban a bizalom már nem elég: az óriások nagyon komolyan megnézik, kivel és hogyan dolgoznak, esetünkben dolgoztatnak.

Ma már hihetetlenül elterjedt a bedolgozás a játékvilágban – ha az ember végignézi egy nagyobb cím stáblistáját, rengeteg céget talál: ki a motion captureért felel, ki extra programozást vállal, multiplayert designol, pályát épít, hangot kever – miért jobb ez a megoldás, mintha mindent házon belül oldanának meg?
A legtöbb cég számára az elsődleges előny természetesen a költséghatékonyság: Kelet-Európában vagy a Távol-Keleten értelemszerűen olcsóbban tudják előállíttatni a grafikai tartalmat, melyre szükségük van. Egy játék fejlesztése hosszú folyamat – az elején és a végén (a tervezési stádiumban és a tesztelési szakaszban) értelemszerűen nincs olyan mennyiségű munkája a grafikusoknak, mint egyébként. Ahelyett tehát, hogy felvennének néhány tucat művészt, akik alá infrastruktúrát (íróasztalt, számítógépet, ceruzahegyezőt, stb.) és fölé irányítást (menedzserek) kellene finanszírozniuk, valamint fizetniük vagy elbocsátaniuk ezeket a grafikusokat a fejlesztés azon szakaszában, amikor éppen nincs annyi munka, nos… ehelyett inkább megkeresnek egy alvállalkozót.
A másik fontos szempont a tudás, a know-how: a fejlesztő grafikusa beragad 1-2 évre, míg az adott játékon dolgozik. A beszállító grafikusa évente akár egy tucat címen, fél tucat különböző technológiával dolgozva szerez tapasztalatot – értelemszerűen, ha nem is tehetségesebb, de feltétlenül képzettebb és szélesebb látókörű, mint a belső munkatárs. Ha a következő projekt megél egy technológiai váltást, pl. Unreal 3 motoron kell, hogy fusson, úgy a házon belül dolgozó grafikus nekiláthat a tanulásnak, míg az outsourcing cég olyan szakembereket tud azonnal csatarendbe állítani, akik túl vannak fél tucat Unreal 3 címen, ismerik annak minden előnyét, csínját és bínját.

Hogy működik pontosan ez a dolog? A Pure-hoz készítettetek pályákat is – de mit mondott a Black Rock? Gondolom annál részletesebb infókat kaptatok, hogy „legyen benne sok ugrató”…
Ennél természetesen jóval részletesebb információkat kaptunk, illetve kapunk. Legyen szó bármiről, a jó és körültekintő

kommunikáció kulcsfontosságú. Általában az ügyféllel több csatornán is tartjuk a kapcsolatot, legyen az telefon, Skype, e-mail, vagy akár az ügyfél saját hibakövető vagy verziókövető rendszere. Minden egyes elkészítendő grafikai elemről vagy munkáról általában pontos és részletes leírást, referenciaképeket kapunk, ezek alapján látnak neki a művészeink a munkának.

Mennyire van megkötve a kezetek? Van, hogy sok rajz és írásos leírás alapján „csak" le kell modellezni valamit, vagy inkább a kevesebb információ és így a több kreatív munka, tervezés a jellemző?
Van ilyen is, olyan is. Előfordult, hogy a legapróbb részletekbe menően vissza kell adnunk azt a referenciát, amit kaptunk, de voltak olyan munkáink is, ahol teljesen szabad kezet kaptunk. A maximális szigor jó példája pl. a Simbin hamarosan megjelenő Race Pro játéka: mindennek pontosan olyannak kellett lennie, mint a valóságban, egy hatalmas raklap fotót kaptunk a versenypályák szinte minden négyzetméteréről, hiszen egy élethű szimulációról van szó; az Intellel ellenben úgy dolgoztunk együtt egy új technológiájuk grafikai demonstrációján, hogy csak annyit kértek, a forgatókönyvet az adott technológia előnyeinek kihangsúlyozására hegyezzük ki. Nagy kihívás volt mindkét munka.

Milyen megkötéseket kaptok egy-egy munkához? Gondolom van egy maximális poligonszám amibe bele kell férni, de például az egyes platformok vagy grafikus motorok között van különbség a ti szempontotokból?
Számtalan megkötés érkezik, ezeket általában egy külön dokumentum tárgyalja. Ezek közül talán az általad említett poligonszám a legértelmezhetőbb kérés: az, hogy pl. konzisztens legyen a texelsűrűség, nem feltétlenül érthető, sőt érdekes a laikus vagy az olvasók számára. Technológiák, platformok és motorok: akadnak különbségek, természetesen. Sokszor azonban csak a fejlesztő ambíciója – vagy költségvetése – szab annak határt, milyen minőségben vagy részletgazdagsággal készül el valami.

Hozzávetőlegesen mennyi munka elkészíteni mondjuk egy fegyvert vagy valami bonyolultabbat, mondjuk egy karaktert?
Nagyban függ ez attól, milyen fegyverről és milyen karakterről van szó. Egy modern játék modern karaktere (pl. fontos szereplője, vagy főhőse) 25-30 napig készülhet; egy fegyver lehet 5 nap, de lehet fél nap is. Ismét csak az szab határt, mit és hogyan szeretne a megrendelő. A filmek természetesen több hónapon át készülnek.

Ez a 110 ember mennyi projektet tesz lehetővé egyszerre – jelenleg például hány játékon dolgoztok?
Egyidejűleg általában 6-7 játékon dolgozunk, éves szinten ez 30-40 projektet jelent.

Gondolom teli vagytok titoktartási szerződésekkel, ezért csak szőrmentén kérdezem: jelenleg is dolgoztok bejelentetlen projekteken, nagy kiadók játékain?
A japán TOSE jelenleg a világ legnagyobb outsourcing cége, bár más a fő profiljuk, mint nekünk: ők bér-játékfejlesztenek (teljes játékokat készítenek el a kiadóknak). Ez a cég több száz játékot készített az elmúlt 25 évben úgy, hogy soha nem szerepelt a stáblistában, pedig nagyon komoly címeken dolgoztak. Azok hivatalosan Capcom, Konami, Square stb. játékok voltak. Azért említem mindezt, mert a TOSE üzletpolitikájához hasonlóan az ügyfeleink a minőségi szolgáltatásaink mellett a maximális diszkréciónkat is megkapják a pénzükért. Szőrmentén tehát igen, és igen.

Nagyjából mennyibe kerül mondjuk egy karakter a megrendelőnek? Tudom, hogy ezer paramétertől függhet, de mégis, tudnál mondani valamit, hogy legyen valami fogalmunk a dologról?
A grafikai tartalmak egy játék költségvetésének cirka 40%-át teszik ki napjainkban. Ez a 40 százalék párhuzamosan több beszállítóhoz, valamint a belső munkaerőhöz vándorol, bér formájában. Ebből már lehet matekozni, mégsem adtam ki bizalmas információt.

A weboldalatokon láttam egy listát azon játékokról, amelyeken dolgoztatok, dolgoztok, és érdekelne pár dolog: például az IGO navigációs rendszerhez mit dolgoztatok – oda nem nagyon kellenek karakterek, fegyverek meg járművek, nem?
Sajnos a honlap listája korántsem teljes – számtalan olyan projektünk futott illetve fut, ahol még a megrendelő nevét sem árulhatjuk el. Ez a szigor és látszólag értelmetlen titokzatoskodás azonban teljességgel érthető: üzleti titkokról van szó; nem egyszer egymással versengő kiadók vagy fejlesztők rivális termékein dolgozunk párhuzamosan – van, hogy csak egy fal választ el egymástól két hasonló játékot. Ami pedig a Nav N Go-nak készült tartalmakat illeti, a játékokkal foglalkozó üzletágunk néha periférikus projekteket is bevállal. Ilyen volt az IGO navigációs rendszer, ahová különféle látványosságok, kulcsfontosságú épületek 3D modelljeit készítettük el. Ezen kívül számtalan olyan terület van, ahol a játékosok találkozhatnak a művészeink munkájával; a legutóbbi például: a PlayStation Home gardróbjának egyes ruháin például egyelőre nincs Made in Hungary felirat, mégis azzal a jóleső érzéssel bújhatunk bele a farmernadrágba, hogy ezt is honfitársaink készítették.





A Divinity 2 című sárkányos-alakváltós játék az idei év egyik nagy fantasy RPG-reménysége lehet – az biztos, hogy a páncélokon és a fegyvereken nem fog múlni a dolog...



Ezt a barbárt a kép neve alapján a Bioware-nek készítette a 3D Brigade. A weboldalon nincs feltüntetve, de a stílus alapján ez a Dragon Age (az előzetest lásd előző számunkban) is lehet...



A Rise of the Argonautsban hatalmas szerep jutott a magyar srácoknak, rengeteg karaktert, fegyvert és páncélt készítettek. Ezekkel nem is volt bajunk a tesztben...

Megemlítetek olyan játékokat, melyek még nem jelentek meg, és tudni sem sokat lehet róluk (Divinity 2, Codename Pwnage) – ti mennyit láttatok ezekből?
Mi általában sokat látunk azokból a játékokból, melyeken dolgozunk – és ez a látvány a magyar grafikusok kezei alatt formálódik és alakul, ami fantasztikus érzés. Szomorúak vagyunk, ha végül a játék esetleg rosszul teljesít (és nem a grafika miatt), és örülünk, ha jól. Köszönhetően a részletes leírásoknak, számtalanszor le is spoilereződik egy-egy jelenet (hisz olvastuk a forgatókönyvet), karakter (hisz megkaptuk a jellemrajzát) vagy helyszín (hisz még a történetét is megkapjuk).
A legtöbb munkatársunk hardcore játékos – nálunk minden megbízás megtalálja magának a tehetségen és a szakértelmen túl a fanatikusait is. Ez az egyik fő előnyünk a keleti beszállítókkal szemben: Apu Indiában nem ugrana ki a bőréből, ha Wizard of Wor 2 karaktereket kellene modelleznie, mert fogalma sincs róla, mi az. Nálunk csak a fegyelem miatt nem lenne belőle késelés. (A Pwnage azóta címet váltott: ma már Shattered Horizon címen lehet rákeresni. Mi promóciós anyagok elkészítésével segítettük a játékot a bölcsőtől a bejelentésig.)

Láttam, hogy azonnal reagáltatok a gazdasági válságra, és volt egy akciótok, amely szerint az árat a megrendelő mondja meg – ide érkeztek egyeurós, bohózatba illő ajánlatok, vagy ez azért egy komolyabb közösség?
Nem, a játékfejlesztőknek valahogy nem életcéljuk, hogy hülyét csináljanak magukból. Ami a boltokba kerül, az nem csupán szerelem, szenvedély és móka: üzlet is. ■





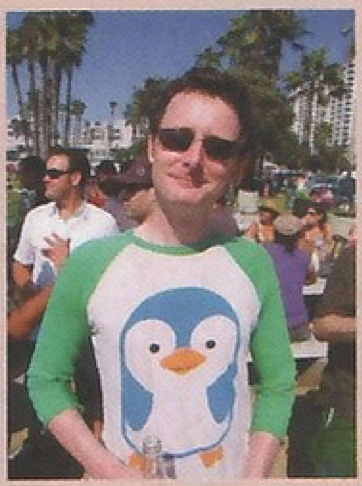
RICHARD LEMARCHAND-INTERJÚ

Tolvajok között

Az Uncharted 2 vezető designerét kérdeztük a 2009-es esztendő egyik legnagyobb reménységéről, Nathan Drake második kalandjáról.

Mit kell tudnunk az Uncharted 2 alapjairól; mikor játszódik, és ezúttal milyen kincs után fogunk kajtatni?
Néhány évvel járunk az első játék után, amikor Nathan Drake ismét belecsöppen a kincsvadászok, tolvajok és zsoldosok világába. Természetesen ezúttal is egy rejtélyes, elveszett kincs körül forognak az események, esetünkben egy 1292-es hajóút eseményeivel. Húsz éves dőzsölés után ugyanis Marco Polo ebben az évben tért vissza Európába, Kubilaj kán kínai palotájából. A velencei kalmár 14 hajórakomány kinccsel és 600 fős legénységgel indult el – de csak egy hajóval és 18 emberrel a fedélzeten érkezett meg Európába.

Drake csak ezt a kincset keresi, vagy később azért belép a misztikus szál is a játékba?
Az eltűnt kincs a kiindulópont, de anélkül, hogy lelőném a sztori fordulatait, azt még elmondhatom, hogy hamarosan komolyabbra fordulnak a dolgok. Kiderül, hogy Marco Polo egy titkos küldetésre ment a kán megbízásából, és megtalálta Shambala (más olvasat szerint Shangri-La) titkos városát. Sőt, itt állítólag a kívánságteljesítő Cintamani követ, ezt a hatalmas csiszolatlan zafírt is magához vette – ez manapság még mágikus tudás nélkül is milliárdokat érne!



Richard Lemarchand régi barátjával, kollégájával, Neil Druckmannal együtt vezeti azt a csapatot, amely az Uncharted 2 designjáért felel.

Nathan mellett kikkel fogunk találkozni a játékban – lesznek esetleg visszatérő ismerősök?
A történet igen fontos számunkra, és egy hihető, izgalmas sztorinak az egyik legfontosabb alkotóelemét a sok emlékezetes karakter jelenti. Gondolj csak bele: ha manapság egy, nem feltétlenül a törvény betartása szerint élő kincsvadász közösséghez tartoznál, minden bizonnyal összefutnál néhány, hát, mondjuk úgy, furcsa figurával. Milyenek ilyen körben a barátok, a szeretők, a riválisok? Ezt a témát fogjuk kidolgozni az Uncharted 2-ben, és Nathan bizony érdekes alakokkal fog összefutni. Részleteket egyelőre csak Chloe Frazerről árulhatok el, ő Nathan barátnője, egy ausztrál kincsvadász, aki makacsságával és hihetetlen energiájával bizonyos tekintetben még rajta is túltesz – no és nem utolsósorban ő sodorja bele hősünket az új kalandba.

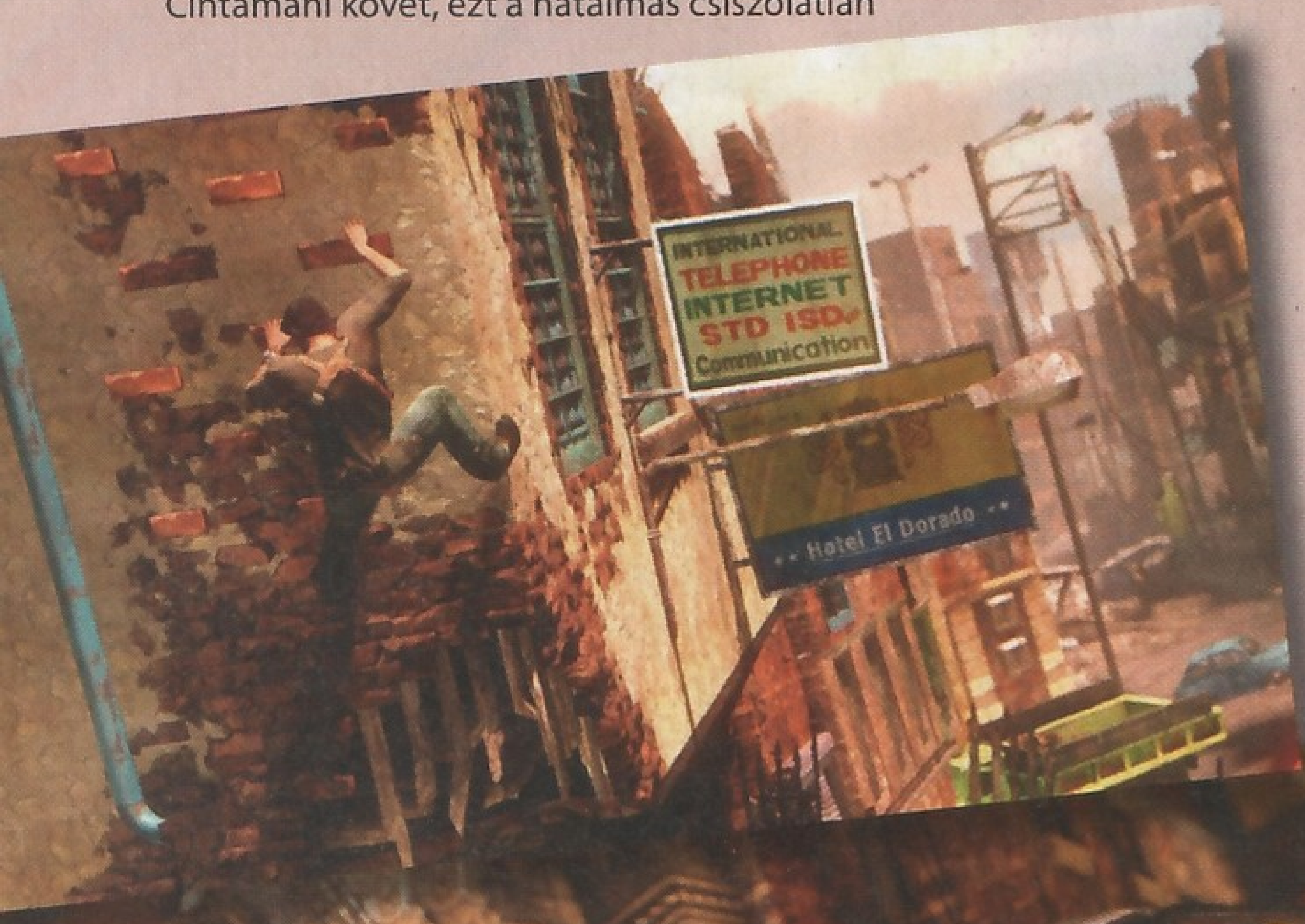
A Naughty Dog mindig is értett a folytatásokhoz, és most még magukat is alaposan felülmúlják!

A játékmenetet illetően milyen változásokra kell felkészülni? Módosult valamit az akció és a felfedezés aránya?
Folyamatosan zajlik az ilyen irányú kiegyensúlyozás, hogy mindkét játékstílus szerelmesei – de egyáltalán, minden játékos – megtalálja a számításait az Uncharted 2-ben. Mivel nem akarunk egyetlen unalmas percet sem a játékosoknak, az biztos, hogy akcióban, harcban, eseményekben nem lesz hiány, még azokban a percekben sem, amikor a kutatáson, a kalandozáson van a hangsúly. Ennek egy módja például, hogy most már Nathan bármikor tüzelhet fegyvereivel, akár falmászás, akár egyensúlyozás, akár kötélen lengedezés közben is.

Nagy stílusbeli változás azért nem várható, ugye?
Nem, az alapok megmaradtak – viszont minden részletet a lehetőségekhez képest kicsinosítottunk, kipolíroztunk. Vegyük csak a harcot: alapvetően ugyanúgy a fedezékre épül, ugyanúgy kell lövöldözni, de minden más átalakult, jobb lett. Intuitívabb a fedezékbe húzódás, könnyebb a fedezékben való mozgás, a gránátdobás sokkal kiszámíthatóbb lett, Drake új mozdulatokat és új fegyvereket kapott, és teljesen átdolgoztuk a mesterséges intelligenciát, hogy életszerűbben viselkedjenek.

Ha már ellenfelek, milyen mértékű változatosságra kell számítanunk?
Sokkal nagyobbra, mint az első részben. Rengeteg új ellenféltípus van: lesz, akinek valami extra felszerelés és lesz, akinél valami különleges képesség okoz majd gondokat neked. Akinél pajzs van, azt nem lesz könnyű eltalálni, akin testpáncélzat van, azt célzott lövésekkel meg kell ettől fosztani, de olyan is van, aki az ütésekre és rúgásokra ellentámadással reagál.

Mit értetek pontosan az ellenfelek életszerű viselkedésén?
Már a konkrét harcokban is sokkal jobban viselkednek, együttműködnek, de ezúttal át is verheted őket. Ha néhány másodpercre



■ Drake most már Altairhoz hasonlóan szinte teljesen szabadon mászhat





Drake



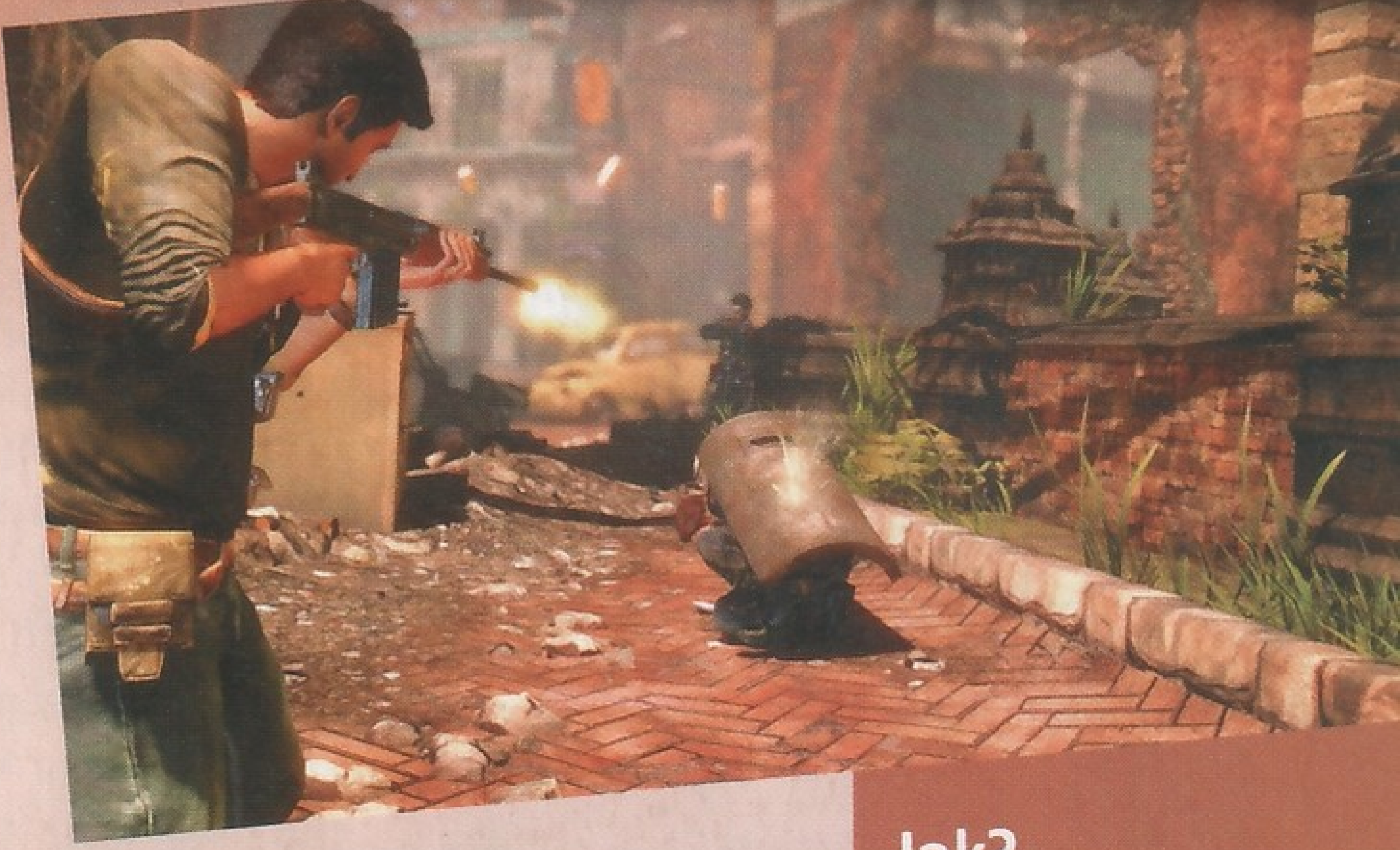
Nathan Drake az ősével, Sir Francis Drake-kel és kincsével kapcsolatban átéltek után kicsit lassít – az első Uncharted eseményei után jól jön a lazítás. Kevés edzés, italozgatás a régi cimborákkal és – Chloe elcsábítására tett kísérletek töltik ki napjait. Amíg csak Chloe nem fogja magát és a cuccait és el nem megy Marco Polót keresni...

Chloe



Az ausztrál „régészlány" a valóságban inkább sírrabló, mintsem önzetlen jellegű archeológus. Emellett makacsabb, mint egy hordányi felbosszantott őszvér és kalandvágyóbb, mint az egész Croft-család egy csokorba kötve; talán nem csoda, hogy nélküle Drake élete nyugodtabb lenne. Kevésbé élvezetes, de azért nyugodtabb...





teljesen elveszítik szem elől Drake-et, akkor jön az igazi izgalom, az embervadászat! Óvatosan, együttműködve megközelítik azt a helyet, ahol utoljára látták hősünket, és ha nem találják meg ott, módszeresen megkezdik a környék átfésülését – ami persze tökéletes lehetőséget ad Drake-nek, hogy mondjuk észrevétlenül besurranjon valahová, vagy hogy egyenként szedje le ellenfeleit.

Mesélnél valamit a környezetről, a pályákról? Mennyit fogunk például hóban kalandozni?

Mivel Shambala rejtett városa a Himalája bércei között van valahol – ha egyáltalán létezik –, Drake természetesen sokat lesz hidegben, hóban. De ez csak egyetlen helyszín a sok ázsiai vidék közül, melyeket az Uncharted 2-ben be fogsz járni, és nyugodj meg, lesz itt minden, még dzsungel is: a buja zöld őserdőtől a betondzsungelekig.

Néhány kiadott képen Nathan oly vígan mászik a falakon, mint Altair a középkor tornyain. Ez azt jelenti, hogy bárhová fel lehet kapaszkodni?

Igen, ezúttal sokkal szabadabban lehet majd mászni – nagyjából azt az elvet követtük, hogy amit egy atletikus ember ereje teljében megtehetne a valóságban, azt Nathan is meg tudja oldani. Így például szabadon kapaszkodhat fel dolgokra, ha a kezét és a lábát meg tudja vetni.

Azt hallottuk, némi lopakodás is belekerül a játékba – ezen a téren mire kell számítani?

Igen, lesz némi rejtőzés, lopakodás – de nem egy centiről centire kúszós, hihetetlenül lassú dologra kell gondolni, mindössze arra, hogy ha akarod, a „gépfegyverrel rárontok a helyőrségre" taktika helyett most már lehet megfontoltabban is támadni. Óvatosan manőverezve felmérheted a helyszínt, esetleg egyenként, csendben is elintézhetsz egy-egy ellenfelet.

Számíthatunk egy kicsit interaktívabb környezetre, valós fizikára?

Természetesen, ez volt az egyik fő szempont a pályatervezésnél. Az egyik fontos újítás ezen a téren a dinamikus fedezék – ilyen lehet például, ha egy asztalt felborítva teremt magának egy friss búvóhelyet, ahonnan sokkal jobb szögből tudja támadni ellenfeleit. És nyilván, ezek a fedezékek nem tartanak örökké, nem feltétlenül bírják ki a gránátozást. Ha Drake például egy alig-alig mutatkozó ellenféllel találja szemben magát, esetleg jobban jár, ha a fedezéket lövi szét, és így kergeti ki ellenfelét a nyílt területre – és persze ez nem csak az ellenfelekre vonatkozik, hisz egy felborított asztal mögött kuksolva bizony hősünk is könnyedén pórul járhat…

Járművek lesznek az Uncharted 2-ben?

Igen, úgy gondoljuk, hogy ezek jól sikerültek az első részben is, úgyhogy semmiképpen nem akartuk kihagyni őket.

Technológiai szempontból mivel készültök – a képek valami hihetetlenül néznek ki!

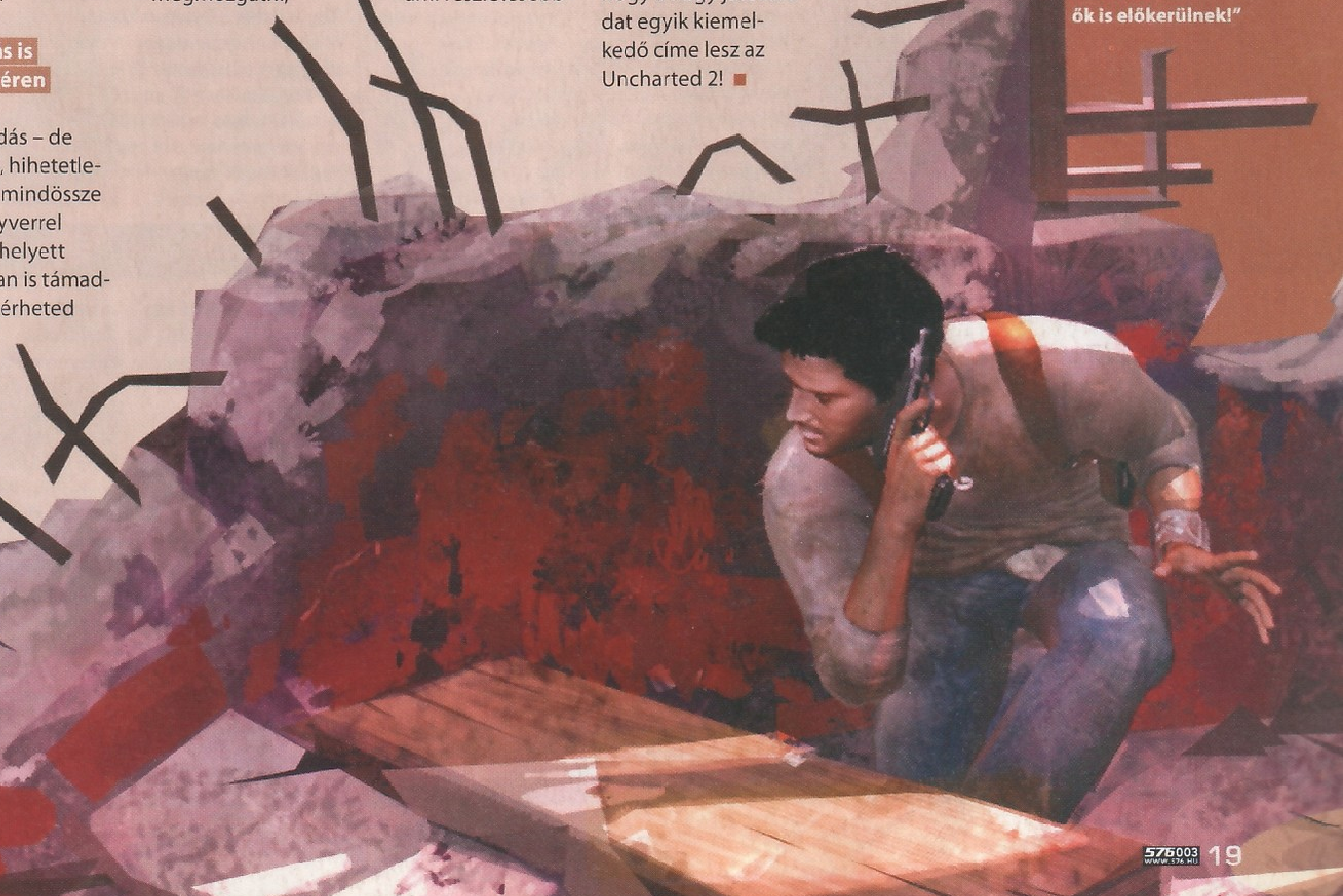
Két dolgot már az első résszel is sikerült bebizonyítani: egyrészt, hogy a PS3 egy hihetetlen erejű gép, illetve, hogy a Naughty Dognál mindig fontos, hogy az adott hardvert a maximumig igénybe vegyük. Hogy min javítottunk? A játékmotor, a Naughty Dog Engine már a 2.0-ás verziónál tart, szóval a lista szinte végtelen. Sokkal több poligont tudunk megmozgatni, ami részletesebb tájakat és több ellenfelet jelent. A fények és az árnyékok rendszere átalakult, most már sokkal realisztikusabbak a bevilágítások. Az ég kezelése megújult, így a felhők már realisztikusan viselkednek: vastagságuk van, mozognak és tompítják a napfényt. Alaposan felturbóztuk a motion capture eljárásunkat, különös tekintettel az arcanimációra, így az átvezető videók élettelibbek lesznek. Olyan mértékű előrelépést akarunk elérni a hó-renderelésben, mint amilyen a víznél volt az első részben. Van realisztikus ruha- és szőrmozgásunk is – az utóbbi például Chloe hajánál lesz remekül megfigyelhető.

Mikor lesz a megjelenés?

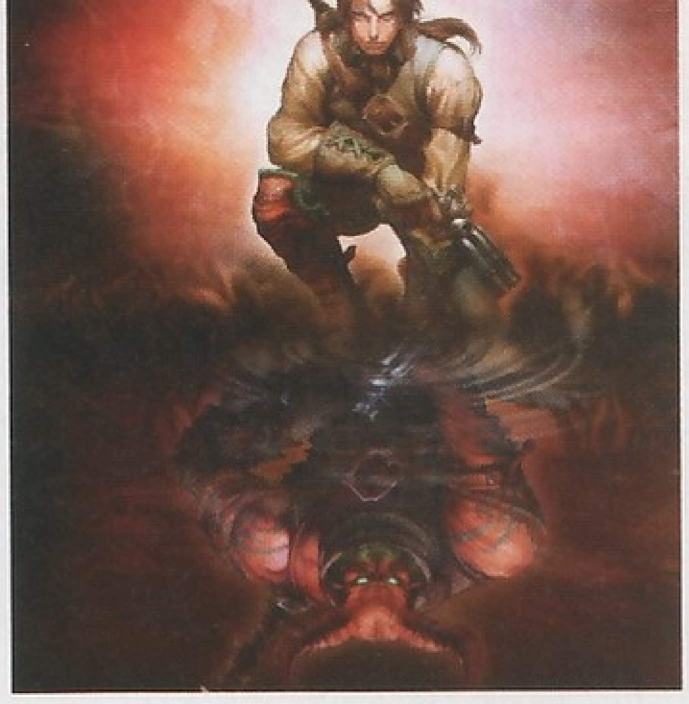
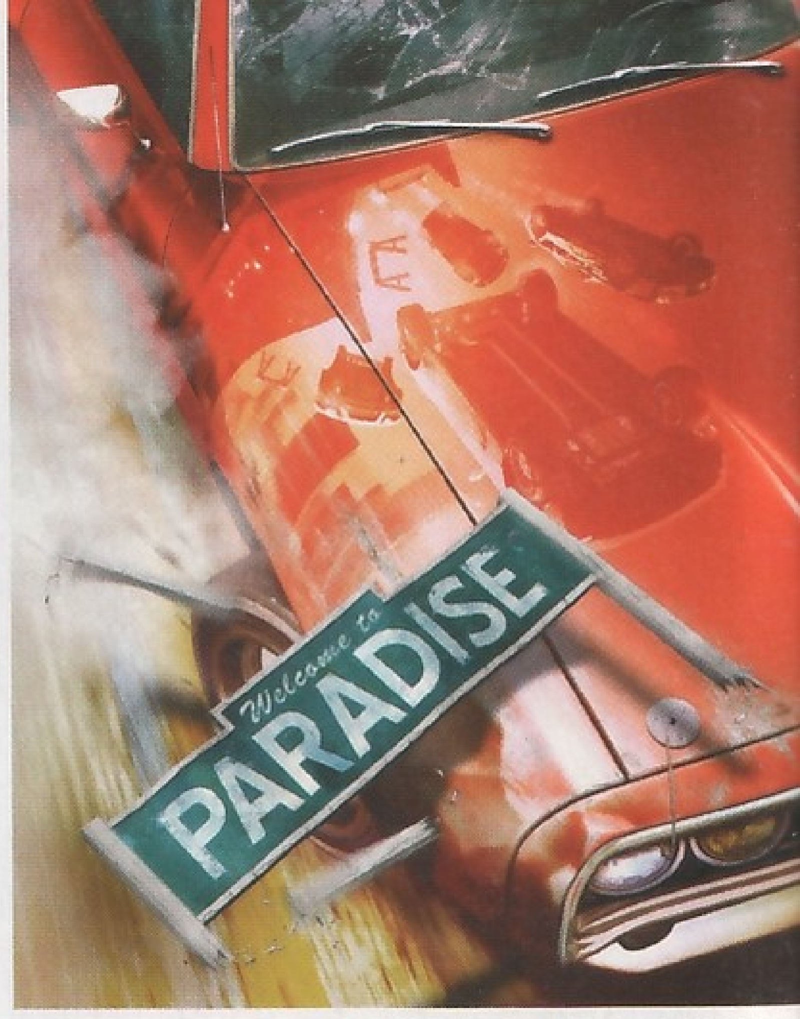
2009 ősze, úgy gondoljuk, hogy a nagy játékáradat egyik kiemelkedő címe lesz az Uncharted 2! ■

Jak? Dexter?

Nem bírtunk magunkkal, és rákérdeztünk Richardnál, hogy mi van a rágcsálókkal, akiket a PS2-korszak idején annyira megszerettünk. A válasz? „Nem felejtettük el őket, ahogy a rajongók sem. Nemrég például egy rajongó járt nálunk, aki nem csak süteményt hozott, de egy kézzel készített Flut-Flut szobrot is. Jelenleg semmi bejelentenivalóm nincs, de valamikor ők is előkerülnek!"





BEST OF 2008



2009-et írunk, és így – örömteli – kötelességünk összeállítást készíteni a magunk mögött hagyott esztendő legfontosabb játékairól, híreiről. A következő hat oldalon ezt találjátok, és bár a mi „Best of"-unk talán kicsit eltérő az évek óta minden magazinban látott rendszertől, remélhetőleg elnyeri a tetszéseteket. És ne feledjétek, a ti véleményetekre is kíváncsiak vagyunk, az összeállításunk negyedik oldalán megtudhatod, hogy te hogyan szavazhatsz az év legjobbjára. Jó játékot!







EXTRA DÍJAK





A LEGJOBB ZENE

World Ends With You

J-pop, j-rock, j-elektro, de mindvégig tökéletes aláfestő. Az albumot Takeharu Ishimoto válogatta, és meglepetésünkre az egész elérhető az iTunes hálózaton!

„MIÉRT NEM JELENT MEG EURÓPÁBAN?!"

Culdcept Saga

Mióta konzolok léteznek, azóta szívatnak minket a japán kiadók az éves késésekkel, misztikus módon meg soha nem jelent játékokkal. A Namco kártyás stratégiai játékát pedig kipróbáltuk volna…





A LEGJOBB KÜLÖNLEGES KIADÁS

The Witcher – Bővített kiadás

Mit kapunk a már alapból is magyar szinkronnal ellátott Witcher mellé? Új küldetéseket, pálya- és küldetésszerkesztőt, egy zenei CD-t és egy „Így készült" videót tartalmazó DVD-t, egy kisregényt, egy térképet, valamint egy kézikönyvet és egy végigjátszást – és mindezt igényes csomagolásban, kedvező áron.



A LEGJOBB REMAKE

Space Invaders EX

Bár rengeteg újrakiadás látott napvilágot, a kedvencünk a körítésében és játékmenetében is modernizálódott új Space Invaders lett. Aciddal megőrjített shoot 'em up!

▲ KÜLÖNDÍJ ▲ ▼ FOLYTATÁSOK ▼



A LEGJOBB SZTORI

Crisis Core: FF VII

Bár a történet igazi mélységét csak az alapjáték rajongói fogják észrevenni, még a világot nem ismerőket is magába szippantja a fantasztikus karakterekkel feldúsított Crisis Core.



A LEGNAGYOBB VISSZAFEJLŐDÉS

Az első **Condemned** egy egyedi hangulatú, nyomozással és a természetfelettitől való rettegéssel teli játék volt, üdítően kevés akcióval és főleg lövöldözéssel. Hogy ebből miért kellett egy verekedéssel és golyószórással teli, gondolkodásmentes akcióhamot készíteni, nem értjük.

A LEGKEVESEBB VÁLTOZÁS

Ha nem más tájakon játszódna, nem lenne benne pár új fegyver, és a bögyös-bőrruhás csaj nem rövid hajú lenne, akkor bizony nem sokan mondanák meg, hogy a **Ninja Gaiden 2** nem a NG1…



A LEGNAGYOBB FEJLŐDÉS

A **Burnout Paradise** minden téren meg tudott újulni, és e fejlődések – egyedül talán a Crash-mód elvesztésének kivételével – mind-mind remekül sültek el. Szabadon bejárható város, hatalmas ugratások, eszelős verdák és minden eddiginél intenzívebb tempó!



AZ ÉV SZÖVEGE

Pon-pon-pata-pon

Avagy „támadjatok". De a pon-pon-pata-pon mégiscsak ezerszer jobban hangzik. Olyannyira, hogy beleég az agyadba a többi patapon-paranccsal együtt, és onnan már sosem fogod kiűzni!

AZ 576-STÁB KEDVENCEI GRATH **FALLOUT 3** ■ SASA **MGS4** ■ SZATI **DEAD SPACE** ■ WILSON **YAKUZA 2** ■ TYLER **BANGAI-O SPIRITS** ■ KRISZ **MGS4** ■ KENNY **SUPER SMASH BROS. BRAWL** ■ STINGER **PRINCE OF PERSIA** ■ LIQUID **BRAID** ■ GREG5 **GTA4** ■ PENGUSZ **GTA4** ■ RAPTOR **PRINCE OF PERSIA** ■ ROXAS **MGS4** ■ STÖKI **FALLOUT 3** ■ THREEPWOOD **GTA4** ■ BP **BURNOUT PARADISE** ■ BÖJTÖS GÁBOR **GTA4**

Platformkérdések

2008 MINDENT ÖSSZEVETVE MINDHÁROM KONZOLGYÁRTÓ SZÁMÁRA POZITÍV MÉRLEGŰ ESZTENDŐ VOLT, DE TERMÉSZETESEN EZ NEM JELENTI AZT, HOGY MINDENKI EGYFORMÁN ÖRÜLHET. A NINTENDO PÉLDÁUL A VILÁG LEGSIKERESEBB CÉGEI KÖZÉ KERÜLT A VÁLSÁG ELLENÉRE IS.

Nintendo

A Nintendo lehet a legboldogabb, hisz mind a DS, mind pedig a Wii hatalmas profitot termel – ráadásul ők az egyedüliek, akik a gépet magát már haszonnal tudják eladni, a játékokból beömlő pénz pedig már csak a – milliárdos – hab a tortán. A szeptember végi gyorsjelentések alapján a Wii 35, a DS pedig közel 85 milliós eladásoknál jár – és persze a karácsonyi szezon e számokhoz még hozzátett pár milliót. Igaz, a hardcore Nintendo-fanok alig néhány játéknak örülhettek (Mario Kart, Super Smash Bros.), mert a japán cég egyre inkább a hatalmas „casual" piacra koncentrál – például még pár hónap és a WiiFit eladásai lekörözik a tízmilliós GTA4-et. Igaz, a WiiMusic messze a japánok várakozása alatt teljesített; de már régóta tudjuk, hogy nem minden papsajt...

ÖT NINTENDO-KEDVENCÜNK: PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE ■ SUPER SMASH BROS. BRAWL ■ MARIO KART WII ■ ADVANCE WARS: DAYS OF RUIN ■ WIIFIT

Sony

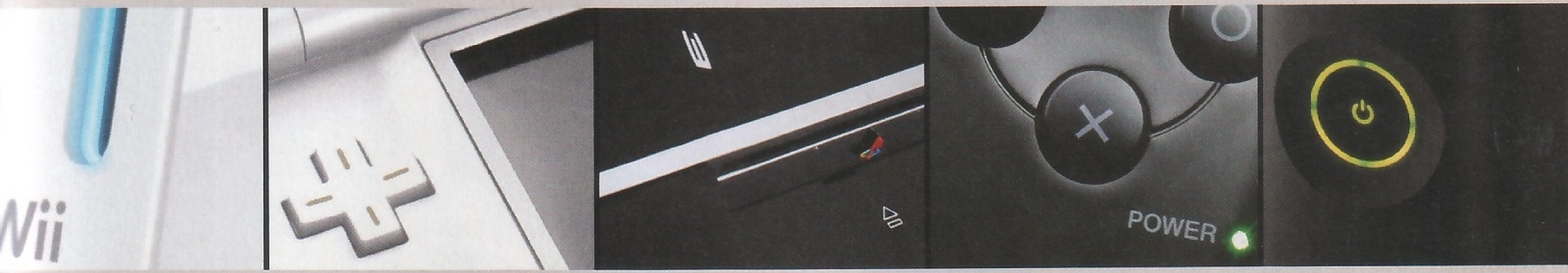
A Sonyt alaposan megérintette a gazdasági válság szele, összesen 16 ezer alkalmazottat kellett elbocsátani – igaz, e tömegnek csak elenyésző töredéke esik a játékipari szektorra, de a költségcsökkentések jövőre valószínűleg elérik ezt az ágazatot is. De vissza 2008-ra: az év a PSP új erőre kapásáról szólt leginkább. Igaz, egy kezünkön is meg tudjuk számolni az említésre méltó exkluzív játékokat, de a kis gép eladásai töretlenek, már a 41 milliót közelítik. A PS2 ezt éppen százmillióval lépi túl (minden idők messze legsikeresebb konzolja), de játék már nem sok jelent meg rá. A PS3 kapaszkodik az X360 után, de nyolcmilliós hátrányát árcsökkentés nélkül nehéz lesz leküzdenie – ráadásul a Blu-ray filmeladások sem úgy muzsikálnak, ahogy azt várni lehetett a rivális HD-DVD halála után.

ÖT SONY-KEDVENCÜNK: LITTLEBIGPLANET ■ RESISTANCE 2 ■ GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS ■ PIXELJUNK MONSTERS ■ PATAPON

Microsoft

A Microsoft vetélytársaitól eltérően csak egy lábon áll (mármint a játékipart tekintve), de éppen ezért koncentráltabban tudnak foglalkozni az egy szem termékükkel. Erre bizonyíték az előző számunkban bemutatott NXE, a kezelőfelület teljes forradalma, és az Xbox Live felület folyamatos javítgatása, bővítgetése (ez főleg Amerikában működik, ott HD videókölcsönző is van). Jelenleg 25 millió eladott gépnél járnak – és ezt lényegében két terület hozták össze, hisz Japánban, bármilyen ciki is legyen, még mindig nem érték el az egymilliós számot.... 2008-ban rengeteg sorozatuk folytatódott, de úgy tűnik, a következő esztendő hajszálnyival gyengébb lesz; a Halo 3 minifolytatása mellett egyelőre csak az Alan Wake nevezhető igazi nagyágyúnak.

ÖT MICROSOFT-KEDVENCÜNK: FABLE 2 ■ NINJA GAIDEN 2 ■ GEARS OF WAR 2 ■ LOST ODYSSEY ■ VIVA PINATA 2



▼ KÜLÖNDÍJ ▼

A LEGJOBB EASTER EGG
Nacht der Untoten

A rejtett extrákat mindig is szerettük, és eddig általában a japán fejlesztők tettek ki magukért ezen a téren – de most a Treyarch lepipált mindenkit. A négy fő által játszható kooperatív zombigyakás a Resident Evil 4 legintenzívebb pillanatait idézi vissza, a sugárfegyvernek köszönhetően pedig sokkal viccesebb annál.



A LEGHUMOROSABB
Fable 2

Mesélhetnénk a Por-tó környékéről származó borról, a vízköpők fonnyadt kincséről, a bigámistákat zsaroló Kenneth-ről, Vaczak Meredith könyveiről, a banditavezér Giles titkáról, vagy akár csak a tárgyak leírásáról – de felesleges bármit is kiemelni, ezen a játékon végig kacagni fogsz.

▲ LEGJOBB ÚJ KARAKTEREK ▲



BEAUTY AND THE BEAST CORPS.

A Metal Gear 4 főellenfelei ugyan óriási kihívást nem nyújtanak, de egyéniségük, szörnyű háttértörténetük miatt sosem fogjuk elfelejteni őket!

TRAVIS TOUCHDOWN

Miután egy netes aukción nyert egy sugárkatanát, bérgyilkos lett. Miután videojátékokra költötte a pénzét, el is ment ölni. A szüleit a szerelme ölte meg, akiről kiderül, hogy a titkos féltestvére...



BRUCIE

Brucie az élő példa arra, hogy miért ne rendelj bikacápa-hormont a netről: mert egy túlpörgött, őrült és örökké izgága izomcsomó lesz belőled.

▼ KÜLÖNDÍJ ▲



„MEGELEVENEDETT FESTMÉNY"
Valkyria Chronicles

Bár a Persia is gyönyörű volt, nem vetekedhetett az – amúgy is remek – Valkyria Chronicles szó szerint mesés látványvilágával. Az átvezető jelenetektől a különleges effektekig, a lélegzetelállító pályáktól a karakterekig minden, de minden parádésan nézett ki!



A LEGJOBB UTÓÉLET
Burnout Paradise

Trófeák, három új játékmód, éjszakai futamok, motorok – ingyen, és messze nincs vége! Jövőre jön a parti-pakk, távirányítós kocsik, a Vissza a jövőbe-trilógia lebegő autója (turbózásnál tűzcsíkot éget az aszfaltba!), sok más jármű a hotrodoktól a homokfutókig, és egy hatalmas új sziget – jó részük továbbra is ingyen. Ezt szeretjük!

„STRATÉGIA KONZOLON?!"
Civilization Revolution

Amíg mások radiálménükkel, hangkommunikációval, a játékmenet egyszerűsítésével próbálkoznak, addig Sid apó leült, és megalkotta a tökéletes stratégiát konzolra.





A LEGJOBB PC-S STRATÉGIA
Sins of a Solar Empire

Űrstratégia, a legjobb Master of Orion-hagyományok szellemében. Felfedezés, terjeszkedés, kihasználás, megsemmisítés, ahogy az kell. Ja, és a multi is remek!



A LEGNAGYOBB MEGLEPETÉS
Dead Space

Bár már az is meglepő volt, hogy a családbarát EA véres horrort készít, de a végeredmény minden elképzelésünket felülmúlta. A Dead Space egy félelmetes sci-fi remek lett, a stílus minden klasszikus fogását bevetve: hallucinációk, rémálmokból előugró ellenfelek, gravitációmentes tájak, meghibásodó gépezetek – no és a játéktörténelem talán legfélelmetesebb hörgései.

2008 LEGNAGYOBB HÍREI AZ EA MEGPRÓBÁLTA MEGVENNI A TAKE-TWO-T ■ MEGDÖGLÖTT A HD-DVD, GYŐZÖTT A BLU-RAY ■ BEJELENTETTÉK A DIABLO 3-AT ■ EGYESÜLT AZ ACTIVISION ÉS A VIVENDI ■ TÖNKREMENT AZ E3 ■ JÖN A FINAL FANTASY XIII X360-RA IS ■ EGYESÜLT A TECMO ÉS A KOEI ■ A WOW ELÉRTE A 10-MILLIÓS ELŐFIZETŐI LÉTSZÁMOT ■ KIJÖTT AZ HOME ÉS AZ NXE ■ MEGINT NEM JELENT MEG A DUKE NUKEM FOREVER ■ MEGÚJULT AZ 576!

Iránymutatók

A JÁTÉKIPAR KÖZEL SEM STATIKUS DOLOG, FOLYAMATOSAN VÁLTOZIK, A FOGYASZTÓK IGÉNYEI ILLETVE AZ „EGYSZER BEJÖTT, NOSZA MÁSOLJUK LE” ELV GYAKORLÁSA ALAPJÁN. MINDEN ÉVNEK MEGVANNAK A MAGA TRENDJEI, MOST A 2008-AS ÉV HÚZÁSAIT GYŰJTÖTTÜK ÖSSZE.

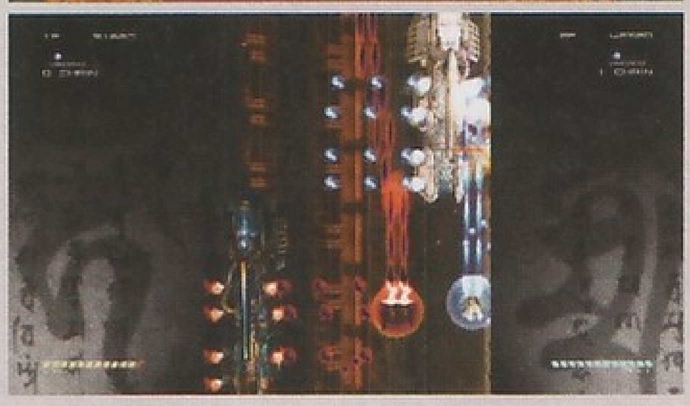
„USER-CREATED CONTENT”
...avagy dolgozzon a vásárló is

A játékosok régen örültek, ha át tudták rajzolni karakterüket, átszínezni a ruháikat. Ma már egyre több fejlesztő adja át a lehetőséget, hogy a teljes játékot módosítani lehessen. Persze PC-n a modolás ősi foglalkozás, de teljesen más az, ha a kiadó egy külön platformot biztosít a modifikációk számára, egy online teret, ahol lehet szavazni és letölteni, tapasztalatokat szerezni és persze hírnévért küzdeni. Bungie.net vagy myResistance.net, „Sporeopedia”, GHTunes.com, a LittleBigPlanet pályakészítő közössége, vagy a Singstar videómegosztója; mind-mind olyan dolgok, melyek hozzájárulnak, hogy a játékainkat még tovább élvezhessük.









„RETRO REBOOTS”
...avagy vissza a régen járt útra

A retro, a nosztalgia, a remake-ek sosem voltak idegenek a játékiparban, de 2008-ban tényleg teljes erővel dúl a régi idők hangulata. Ez a letölthető tartalmakat kínáló online hálózatok miatt lehetséges, és úgy tűnik, jövőre sem változik a dolog. 2008-ban volt felújított Street Fighter és 1942, újrakiadott Ikaruga és Rez, Banjo-Kazooie és egy teljesen újragondolt Bionic Commando is. Kézikonzolon tombolt a Space Invaders Extreme, no és a Square Enix is tonnaszám szórja ki a régi SNES-es csodák felújított vagy éppen változatlan verzióit. Na és persze ott van a Mega Man 9, egy régi stílusú, de vadonatúj, bődületesen nehéz folytatás a Capcomtól.

„PERIPHERAL-BASED GAMES”
...avagy műanyagot nem másolnak

Ha nem akarod, hogy másolják a játékod, vagy olyan másolásvédelmet veszel, hogy a legális vásárlók sem tudnak mit kezdeni a programmal, vagy kitalálsz valami különleges megoldást. Mondjuk a programot csak egy különleges műanyagdarabbal lehet irányítani, tehát még ha Warez Béla le is másolja a programot, semmit nem tud vele kezdeni. Mozgásérzékelős mikrofonok a Lipshez? Különleges, felcsatolható kiegészítő a DS-es Guitar Heróhoz? Sőt, ha már itt tartunk, a gitárok és dobok a zenés játékokhoz? Balance Board a WiiFithez? Mind-mind ennek a jegyében születtek – és kellemes bónuszként a játékélményt feldobják!





„BLOCKBUSTER GAMING”
...avagy játék a játék alapján készült film alapján

Mostanában kezdik felütni a fejüket olyan kezdeményezések, amelyeknél a film és a játék összefonódik, és remélhetőleg ez minőségi változással is jár. Spielberg továbbra is dolgozik az LMNO-n, a sci-fi eposzon az EA-nél. Zack Snyder, a 300 és a Watchmen rendezője szintén az EA-vel írt alá három játékra. Cory Barlog (a God of War 2 vezető designere) George Miller rendezővel készíti a Mad Max filmsorozat negyedik részét – mozikba és konzolokra egyaránt. És ott van a 3D Realmsból kinőtt Radar Group, akik úgy kerítenek játékfejlesztőket, hogy a projektekhez rögtön filmforgatókönyvet is gyártanak.

MERCENARIES 2

Az első részt fenntartások nélkül imádtuk, a második epizód azonban annyira monoton, butuska és hangulattalan lett, hogy még a kooperatív őrjöngésre is nehezen tudtuk rávenni magunkat. Mindha a Pandemic elveszítette volna a fonalat 2007-2008 tájékán...



HAZE

Az ígéretek: pompás grafika, csavaros sztori, élvezetes koopmód. A tények: szaggat és ronda; a sztori butább, mint egy '80-as évekbeli akciófilmé; a multiról jobb nem beszélni.



FAR CRY 2

Aki kitalálta, hogy egy egyetlen lövéssel megoldható küldetés miatt húsz percet kell gyalogolni, majd visszafelé ugyanennyit, azt tényleg ki kellene rakni Afrika közepén, hogy megtudja, mennyire nem szórakoztató ez.

▲ A LEGNAGYOBB CSALÓDÁSOK ▲



„SEX SELLS”
Soulcalibur IV

Két kép (négy mell) felér kétezer szóval.

▲ KÜLÖNDÍJ ▲



„KIÉG A SZEMÜNK”
WipEout HD

Az átlagos WipEout-tempó sem lassú, de amit a HD-vel előadtak, az minden korábbit felülmúl. 1080p felbontással száguldó neonalaguttak, töredékpillanatnyi szünet nélkül!

▲ KÜLÖNDÍJ ▲



A LEGBRUTÁLISABB JÁTÉK
Ninja Gaiden 2

Oké, a CoD5-ben egy szemen elnyomnak egy cigit, de ez sem veheti fel a versenyt a NG2 vériszamós jeleneteivel. Egy kisebb harc végén is úgy néz ki a környék, mintha ideges tigriseket engedtek volna szabadon egy esküvői menetben: hullák, vértócsák, csonkok, fejek mindenütt.

▼ KÜLÖNDÍJ ▼

„TÖMEGJELENET”
Left 4 Dead

A zombik mindig sokan jönnek – a Dead Risingban is így volt és így van a L4D-nél is. Nem ritkák a százfős zombirohamok, főleg, ha oktondi módon autóriasztókat aktiválunk.





AZ ÉV MAGYARÍTÁSA
Fable 2

A pálmát e téren idén a Fable 2 vitte el. Nem csak a humort sikerült megőrizni, de néhány ízléses magyar szóviccet is látni itt-ott. A bárdok hőstettmesélő éneke pedig telitalálat lett – minden nyelven.

NAGY CSAVAR EGY RÉGI RECEPTEN
LittleBigPlanet

Platformjáték – tehát egyedül ugrálsz az ellenfelek között és szedegeted a mindenféle értelmetlen szirszart. No nem – a stílus megújult, ekkora forradalmat a platformerek legutóbb a Super Mario 64-gyel éltek meg. Egyrészt akár négyen, együttműködve, vagy akár versengve is lehet ugrándozni, másrészt meg a titkos cuccokkal millió dolgot nyithatunk meg. És a legjobb? A pályaszerkesztő segítségével a végtelen szórakozás is garantált.



AZ ÉV BOTRÁNYA

Nincs időd grafikákat rajzolni a kalandjátékodhoz? Lopj képeket, helyszíneket, menüket, jeleneteket mondjuk az Oblivionból, az Enclave-ből, a Painkillerből, a Diablóból, a WoW-ból, a Thief 3-ból, a Silent Hillből vagy a Spawn-filmből. Elképzelhetetlen? Nem, a Majestic megcsinálta a PC-s Limbo of the Lostal...

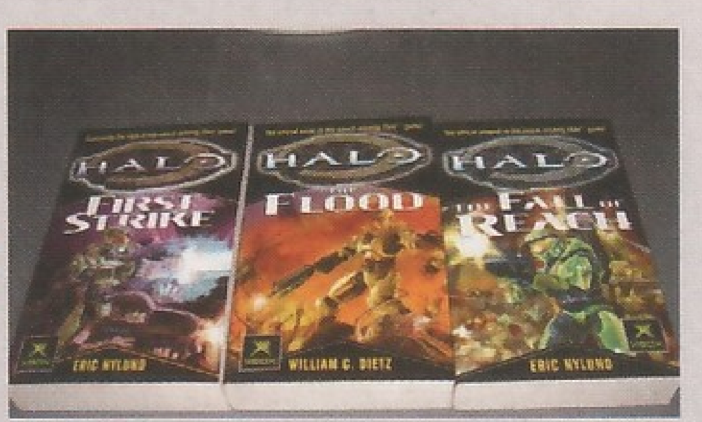
2008-AS KATEGÓRIADÍJAK AZ ÉV AKCIÓJÁTÉKA **METAL GEAR SOLID 4** ■ AZ ÉV SZEREPJÁTÉKA **FALLOUT 3** ■ AZ ÉV SPORTJÁTÉKA **NHL 09** ■ AZ ÉV VERSENYJÁTÉKA **BURNOUT PARADISE** ■ AZ ÉV PLATFORMJÁTÉKA **LITTLEBIGPLANET** ■ AZ ÉV NEMJÁTÉKA **WIIFIT** ■ AZ ÉV VEREKEDŐS JÁTÉKA **SOULCALIBUR IV** ■ AZ ÉV PUZZLE-JÁTÉKA **PROFESSOR LAYTON** ■ AZ ÉV STRATÉGIAI JÁTÉKA **VALKYRIA CHRONICLES**

„POSTRELEASE DOWNLOADABLE CONTENT"
...avagy a hathetes probléma kiküszöbölése

Hathetes probléma: a felmérések szerint egy átlagos játék a bolti forgalmazásának első hat hetében teljesíti eladásainak 80-90 százalékát. Kivételek vannak, de ez komoly gond – ha jön egy újabb program, a „régit", a kéthónaposat már nem keresik. Ezt a problémát oldhatja meg a letölthető tartalom – de csak, ha azt jól csinálják. Ha rosszul terveznek, és mondjuk cheateket akarnak eladni pénzért, akkor ez nem sokat ér – sőt, a játékos csak hamarabb megunja a játékot. Ha azonban jól, mint mondjuk a Criterion a Burnout Paradise-zal, akkor a játék egy évvel a megjelenése után is a figyelem középpontjában van, és a játékosok ritmikusan, minden update után ismét előszedik a programot, és játszanak vele. No és aztán megveszik a folytatást...









„MULTIPLE MEDIA IP"
...avagy a többfrontos letámadás

A Dead Space trilógiának készül, és a megjelenésével együtt a boltokban volt egy, az előzményeket bemutató anime is – a képregény-sorozat néhány száma olvasható a neten, a nyomtatott verzió most készül. A World of Warcraftból van társasjáték, gyűjtögetős kártyajáték és regények – az egész estés, élőszereplős film 2010-ben jön. A Bioshock 3 szintén a mozifilmmel együtt kerül a boltokba, a jövőre érkező második részhez regény és képregények várhatóak. A Resident Evil 5 előzménye egy CGI-mozi, a Gears of War 2-höz szintén képregény készült, a Halo-könyvek pedig menetrendszerűen érkeznek. Régebben, ha egy játék sikeres lett, előbb-utóbb jöttek a más jellegű kiegészítők. Ma, hogy egy játék igazán sikeres legyen, ezt már alapból be kell tervezni – nem véletlen, hogy annyi játék készül eleve trilógiának.

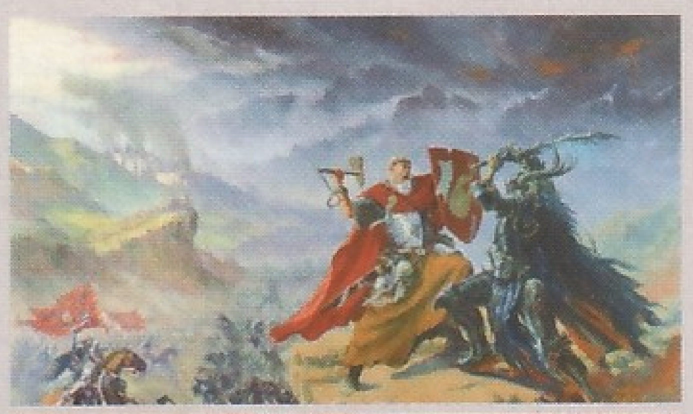
„DIGITAL DISTRIBUTION"
...avagy a neten nincs sorbanállás

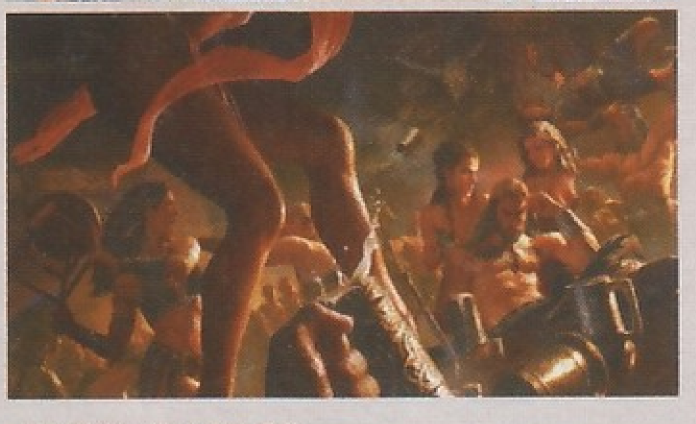
Bár néhány éve még sci-finek tűnt volna, de manapság rengeteg játékot legálisan le lehet tölteni az online boltokból. PC-n a sok szolgáltató közül a Steam hálózatát érdemes kiemelni, mely egyre népesedő kínálatával és Xbox Live-jellegű szolgáltatásaival méltán népszerű. Mindhárom konzolon van már játékok letöltésére lehetőség (régi remekek és vadonatúj alkotások is elérhetők mindenhol), de a legtovább a Sony vitte a dolgot: már boltban is kapható játékokat is kínálnak online, ráadásul a PSP-s kínálat jókora szelete is beszerezhető PS3-on keresztül.











„WOW IS KING"
...avagy nem érdemes húzgálni az alvó Arthas bajszát

2008-ban jelent meg a World of Warcraft két, milliók által kíváncsian várt konkurense – a világ lélegzetvisszafojtva várta, hogy sikerül-e megtörni a Blizzard egyeduralmát. Nem sikerült. Az Age of Conan esetében a kezdeti bíztató eladások után csak a játékosok töredéke hosszabbította meg előfizetését, rengeteg szervert leállítottak és a vezető designer is lelépett. A Warhammer Online-nál már nem ilyen gyászos a helyzet, ott közel járnak az egymilliós előfizetői bázis eléréséhez – de a tervek sokkal nagyobbak voltak. Lehet szeretni és nem szeretni, de az utóbbi négy év legjobban fogyó PC-s játéka (kiegészítőkkel), a World of Warcraft már 11.5 millió előfizetővel rendelkezik. Aki MMO-t akar készíteni, más modellben, más környezetben kell, hogy gondolkozzon.



„MÉG NEM UNJUK"
Ace Attorney-széria

Bár nem díjazzuk, ha egy sorozat nem újul meg, az Ace Attorney kivétel. A negyedik részt ugyanúgy imádtuk, mint az elsőt. A humor teszi? A csavaros ügyek? A karakterek? Fene tudja, de jöhet az ötödik!

A LEGGÁZABB LICENSZELT JÁTÉK
Beijing 2008

Az M&M's Kart Racing és a Hulk elől nyert az Olimpia-feldolgozás, ami amúgy esélyes lenne a „minden idők legótvarabb sportjátéka" megmérettetésen is. Különdíjat érdemel a kajak feldolgozása...!





A LEGNAGYOBB MULTIPLAYER ÚJÍTÁS
Battlefield: Bad Company

Fedezékharc? Francokat – ha rakétavetővel vagy tankkal lőnek, nincs fedezék. Teljesen más játékstílus kell, ha nem tudsz a házfal vagy a budi mögött megbújni, mert azon átjön a soktonnás gép. Az Oasis és a Harvest Day meg úgyis a kedvenc multiplayer csatatereink lettek idén!

„MERT VALAMILYEN DÍJAT MUSZÁJ ADNUNK NEKI"
Race Driver GRiD

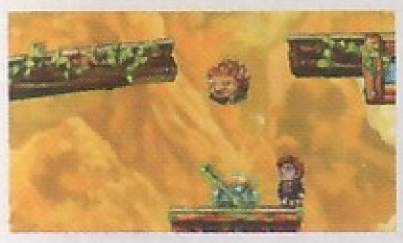
A GRiD fantasztikus volt, és ha nincs a sokkal kevésbé realisztikus és kicsit talán kevésbé látványos Burnout Paradise, akkor biztos, hogy megszórjuk díjak tucatjaival. Merthogy jelenleg ez a legszebb versenyjáték a piacon, ráadásul tartalom terén sem mondható szegényesnek. És az idővisszatekerés – parádés ötlet!



▲ KÜLÖNDÍJ ▲ ▼ ONLINE REMEKEK ▼

WORLD OF GOO
Hidakat, utakat építeni színes takonyból talán nem hangzik szórakoztató dolognak, de a valóságban ez egyike a legélvezetesebb elfoglaltságoknak.





BRAID
Éteri hegedűdallamok és egy furcsán realisztikus sztori színesíti ezt a sosemlátott platformjátékot. Időmanipuláció, idegölő feladványok és egy rettenetesen agresszív rózsaszín nyúl.

PIXELJUNK MONSTERS
Végy egy klasszikus toronyépítős-védekezős játékot, alakítsd át stílusos grafikával és remek pályákkal. Meg tudod szerezni minden pályán a szivárványt?



A LEGJOBB LICENSZELT JÁTÉK
Spider-Man: Web of Shadows

Sokat filóztunk, hogy a Force Unleashed nyerjen-e, de eszünkbe jutott a „vezess csillagrombolót a bolygóba" rész, így undorral elfordultunk a jedikalandtól. A WoS ugyan nem olyan szép, mint társa, de nem fogod egy délután alatt végigtolni...



A LEGJOBB PÁLYA
Shadow Moses – Metal Gear Solid 4

Megszólal Rika Muranaka könnyeket sajtoló zenéje, újra hallod a régi párbeszédeket, és feljönnek a régi emlékek, amikor egy szürke gépen átélted az akciójátékok forradalmát. Ráadásul nem csak a nosztalgia segít szépnek látni a bázist, hanem két nagyszerű főellenség, megható jelenetek, és egy eszelős mech-hajsza. Sosem felejtjük el!

SZAVAZZ
Az evjateka@576.hu emailcímen te is leadhatod szavazatodat a 2008-as év általad legjobban kedvelt játékára. Csak egyetlen címet várunk mindenkitől, szóval jól fontold meg, kire adod le a voksod. Az emaileket február 2-ig fogadjuk el, és a toplistát természeten közzétesszük következő számunkban! ■

2009 LEGNAGYOBB REMÉNYSÉGEI RESIDENT EVIL 5 ■ KILLZONE 2 ■ PERSONA 4 ■ STAR OCEAN: THE LAST HOPE ■ HEAVY RAIN ■ PROTOTYPE ■ GTA CHINATOWN WARS ■ BAYONETTA ■ THE SIMS 3 ■ MURAMASA ■ STARCRAFT 2 ■ UNCHARTED 2 ■ BIOSHOCK 2 ■ MAD WORLD ■ ALAN WAKE, FORZA 3 ■ BEYOND GOOD AND EVIL 2 ■ DAWN OF WAR 2 ■ STREET FIGHTER 4 ■ FINAL FANTASY XIII (ÁLMODNI LEHET, NEM?).

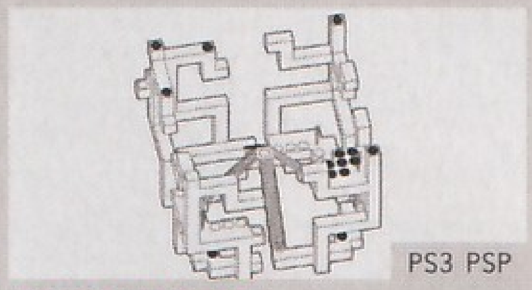
MEGVOLT?


PS3 X360 PC

GRAND THEFT AUTO IV
Talán még egyetlen játékba sem feccöltek annyi energiát, mint Nico Bellic kalandjaiba. Pompás sztori, sokat fejlődött játékmenet, multi, és PC-n még videoszerkesztés is.
Legjobb pillanat: Ricky Gervais-show a tévében!


PS2 PS3 X360 WII

GUITAR HERO WORLD TOUR
Guitar Hero + Drum Hero + Singing Hero, mindez egyetlen csomagban. A Rock Band 2 jobb, de hát az nálunk nem kapható…
A legjobb pillanat: Ha összehozol egy négyfős bandát, hajnalig nincs megállás.


PS3 PSP

ECHOCHROME
Minden idők leggázabb dobozképe, minden idők legfifikásabb logikai játéka. Ha szereted az agyzsibbasztó fejtörőket, ne hagyd ki!
A legjobb pillanat: Amikor rájössz, hogy miként kezeld 2D-ben a 3D-s zuhanásokat.


WII

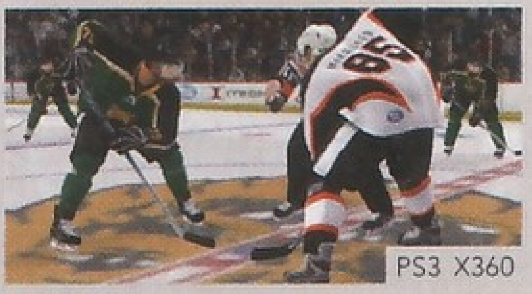
NO MORE HEROES
Travis Touchdown a világ legjobb arca, Santa Destroy sugárkatanás orgyilkosa, egy működésképtelen család sarja. Na ő megy embervadászatra, ez a játék.
A legjobb pillanat: A Dark Star elleni „csata".


PC

AUDIOSURF
Egy WipEoutból lopott verdával száguldozol bármilyen zeneszám belsejére, ritmusra gyűjtögetve a különféle színű pontokat.
A legjobb pillanat: Amikor sikerül túlélned a teljes Toxicityt a System of a Downtól.


PSP

GOW: CHAINS OF OLYMPUS
Amíg várunk a GoW3-ra, itt ez a kissé rövid, de elődeihez méltóan magas színvonalú epizód.
A legjobb pillanat: Amikor végre-végre legyőzöd a baziliszkuszt, és a gigantikus bestia beadja a kulcsot.


PS3 X360

NHL 09
Nincs rókabőr, nincs ködösítés, nincs átverés – egyszerűen ez minden idők legjobb hokijátéka!
A legjobb pillanat: Bekapcsolod a retro-módot, és visszatér az NHL '94 egyszerű de nagyszerű multis élménye.



DS

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY
Ha azt hiszed, egy tárgyalás nem lehet szórakoztató, még nem találkoztál az Ace Attorney-szériával.
A legjobb pillanat: A harmadik fejezet hatalmas fordulata – tényleg nem a zongorista a gyilkos!


X360

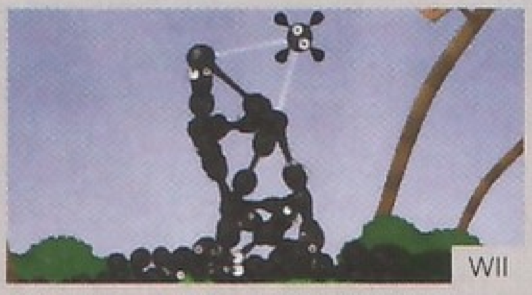
NINJA GAIDEN 2
Ökör történet, közepes grafika, bődületes nehézség, de valami félelmetesen jó hentelés.
A legjobb pillanat: Előkapod a kaszát, elsütöd a Blood Rain kombót, és nézed, ahogy véreső közepette hullanak a fejek.


PSP DS

SPACE INVADERS EXTREME
Az eredeti Taito-remek 30 éves ünneplésére jött ki ez a hallucinogénekben fürdetett folytatás.
A legjobb pillanat: A zene és a látvány hatására belesüllyedsz a zónába, minden lövésed talál, te vagy az isten!


PC

CRYSIS WARHEAD
A Warhead töményebb, intenzívebb formában kínálja a Crysis-élményt, ráadásul alaposan megszelídült gépigénnyel.
A legjobb pillanat: Hajózás a vihar közben megfagyott tengeren – romantika helyett űrlakókkal.


WII

WORLD OF GOO
Nyúlós pacákból építs hidakat, hogy a nagy pacák biztonságban átkelhessenek az ördögi csapdákkal telehintett pályákon. Furcsa? Az. Élvezetes? Az tuti..
A legjobb pillanat: Amikor kiderül, hogy mi is az a Product Z...


PC X360

LEFT 4 DEAD
Egy város, négy túlélő, ezer zombi. Az év legnagyobb koop-élménye!
A legjobb pillanat: Három, barmokkal teli meccs után végre sikerül szervezni egy partit haverokkal, és még expert fokozaton is átvergődsz egy pályán.


PS3

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
74 kocsi, hat pálya, eltérő játékmódok, 16-fős online versenyek és csak egy demóról van szó. Oké, fizetős, de aki panaszkodik, annak két szavunk van: belső nézet!
A legjobb pillanat: A Spec III update három új kocsival!


PC PS3 X360

DEAD SPACE
A semmiből az év egyik legjobb új játékává lett. Rettegés, brutalitás, agresszív idegenek, csonkolás.
A legjobb pillanat: Megmenekültél, függöny le, készítők listája le – és akkor ugrik az arcodba az exed!


PS3

LITTLEBIGPLANET
Platformjáték, majdnem 2D-ben, valós fizikával, négyfős kooperációval és pályaépítéssel.
Legjobb pillanat: A történelem eddigi legjobb stáblistája. Oké, ennél a játék sokkal élvezetesebb, de ezt nem lehet kihagyni.


X360

GEARS OF WAR 2
Még nagyobb, még jobb, még brutálisabb.
Legjobb pillanat: Ki gondolta volna, hogy a sziklaféregnek négy szíve van? És hogy ekkora móka szétmetélni mindet , majd nézni a vérfürdőt...


PS3 X360

SOULCALIBUR IV
A SC IV-be a Star Wars néhány szereplője jutott be, és bármilyen furcsa, ez javított a játékon.
A legjobb pillanat: Amikor ráfeszíted a drága pénzen letöltött mikulásos ruhakiegészítőket valamelyik lánykára.


X360

BRAID
Melankolikus, festői – nem olyan jelzők, melyek egy platformjátékra illenek. A Braid azonban nem klisékupac, hanem üdítő csoda.
A legjobb pillanat: A befejezést nem lőjük le, úgyhogy a harmadik, őrült világ.


WII

BOOM BLOX
Spielberg az Indy 4 készítése közben rakta össze ezt a kis játékot – honnan van ennyi ideje…?
A legjobb pillanat: Mikor a partimódban sikerül egyetlen jól sikerült hajítással összeomlasztani az egész rakást.



DS

THE WORLD ENDS WITH YOU
Fantasztikus, nem evilági szerepjáték Tokió posztmodern divatnegyedében, az év legjobb zenei körítésével.
A legjobb pillanat: Az egész sztori remek, de az epilógus egyenesen felejthetetlen…


X360

GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2
Az első rész megmutatta, hogy milyen lehetőségek vannak az Xbox Live Arcade-ben – a második pedig azt, hogy milyen egy tökéletesen összerakott folytatás.
A legjobb pillanat: Wax Off.


PS3 X360

CONDEMNED 2 BLOODSHOT
Beteg összeesküvés-elmélet, hajléktalanokkal, titkos szervezetben tag szülőkkel és a világ leglehangolóbb babagyárával.
A legjobb pillanat: Elhagyatott hegyi kunyhó a tó mellett, mi? Azért tárazz be medvére…


PC

SINS OF A SOLAR EMPIRE
Alig szebb, mint egy Excel-tábla, se akció, se sztori, se hangulat nincs benne sok, de órákig leköt.
A legjobb pillanat: Gyakorlatilag minden nap ilyen jó, olyan ütemben szépítik játékukat a fejlesztők.


PS3 X360

BURNOUT PARADISE
A Burnout többet változott most, mint az eddigi részek alatt összesen, de nem panaszkodunk – bár a Crash-mód azért hiányzik!
A legjobb pillanat: Legyőzni valakit, aki használja a kamerát – a képe örökre a faladat díszíti.

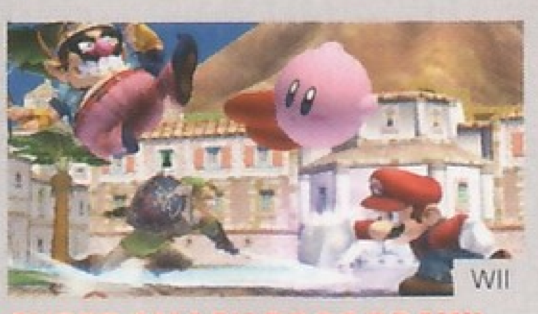
2008 rengeteg kihagyhatatlan játékkal ajándékozott meg minket – mi az 50 legemlékezetesebbet gyűjtöttük most össze. Te mennyit próbáltál ki, játszottál végig közülük?



COD: WORLD AT WAR
Vissza a második világháborúba, ami brutálisabb a megszokottnál. Igaz, a kampány lapos, de a multi még mindig ütős, és a nácizombi is jó találmány.
A legjobb pillanat: A sztori utolsó pályája, a Reichstag bevétele.



YAKUZA 2
Ha már Shenmue nincs, legalább a Yakuza-széria folytatódik. A PS2-es második rész hangulata, krimiszerű története továbbra is remek.
A legjobb pillanat: Felküzdheted magad az unott asszonyok klubjának fő szórakoztatójává.



SUPER SMASH BROS BRAWL
A harmadik SSB néhány új karakteren, egy bődületes sztorimódon és egy félig-meddig elfogadható online játékon kívül nem sok újat tud – de még mindig szórakoztató.
A legjobb pillanat: Snake-kel leverni a világot. Főleg Peach-et.



LOSTWINDS
Platformjáték, ahol a szél erejével segíthetjük apró hősünket. Talán az év legjobb WiiMote-implementációja.
A legjobb pillanat: A játék a „folytatjuk" felirattal végződik, a szeleskedésnek nincs vége!



FABLE 2
Az év leghumorosabb játéka ugyan kicsit könnyű lett, de már csak a kutya miatt is érdemes végigjátszani.
Legjobb pillanat: A magyarítás nemhogy nem ront a játékélményen, de egyenesen javít rajta!



METAL GEAR SOLID 4
Snake története lezárult, minden idők legjobb befejező epizódjával. Reméljük nem folytatják.
A legjobb pillanat: Ha csak egyet lehet kiemelni: a végső küzdelem a naplementében Liquiddel, a sorozat legszebb dallamaira.



VALKYRIA CHRONICLES
Az első taktikai játék, amely új színt hozott a mindenféle Tacticsok beszáradt világába.
A legjobb pillanat: Nincs kiemelt pillanat: az első másodperctől az utolsóig imádtuk ezt a megelevenedett mesekönyvet.



FIFA 09
A név árulkodik: focijáték. Igaz, PS3-on és X360-on valami egész elképesztő minőségben, mind a játékmenet, mind a prezentáció, mind a játéklehetőségek terén.
A legjobb pillanat: Győztes gólt szerezel egy 10 vs 10 meccsen.



DEVIL MAY CRY 4
Dante helyett Nero durvul a démonok gyűrűjében, de a DMC4 méltó folytatása lett a sorozatnak. És a nehézségi szinttel sincs baj.
A legjobb pillanat: A fehérbe öltözött istennő rendet tesz a hídon, avagy Gloria megjelenik.



N+
Egy PC-s ingyenjáték felturbózott verziója. A feladat: a pici nindzsával nem felrobbanni, hanem eljutni a kijáratig.
A legjobb pillanat: Amikor két óra izzadt káromkodás után sikerül átjutni a 14:4-es pályán.



PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE
Fejtörők minden stílusban, minden kategóriában, minden nehézségben, mesevilágba burkolva.
A legjobb pillanat: Mikor kiderül, mi is történt St. Mystére-ben; mindenki mechanikus kreáció?!



FALLOUT 3
„Oblivion fegyverekkel"? Ugyan már… Az év legkidolgozottabb, leghangulatosabb szerepjátéka, morális döntésekkel.
Legjobb pillanat: Liberty Prime, a kommunistagyűlölő óriásrobot elindul a végső csatába.



GRID
Az autóversenyzés eszeveszett tempójú világába varázsol játék.
A legjobb pillanat: A cél előtti utolsó pillanatban ütközöl, de miután elül a füst, visszatekered az időt, másodszorra elkerülöd az akadályt és megnyered a versenyt.



REZ HD
Minimalista grafika, maximalista zenei játékélmény. „Adrenalinfecskendő a játékipar szívébe".
A legjobb pillanat: Az ötödik pálya, az evolúció. Felejthetetlen látvány, felejthetetlen muzsika, felejthetetlen főellenfél.



OKAMI
Oké, csak a Wii-s portja jelent meg 2008-ban, de annyira imádjuk, hogy muszáj megemlékeznünk erről a verzióról is.
A legjobb pillanat: A „Z" gombbal egyenes vonalakat is lehet húzni! Te sem tudtad, mi?



LOST ODYSSEY
Tradicionális japán RPG, közel sem tradicionális minőségi, érzelmekkel teli történettel.
A legjobb pillanat: Lirum halála; ez a játéktörténelem egyik legmegrázóbb pillanata volt. Plusz Jansen jellemfejlődése is megemlítendő.



SPORE
A teljes evolúció szimulálására nem alkalmas, de remek érzés, amint egysejtűnkből a világegyetemet uraló vallási őrült lesz.
A legjobb pillanat: Amikor feltöltött rózsaszín pacalényünkre méltató üzenetet kapunk.



RESISTANCE 2
Minden tekintetben durvább, mint az elődje, ez már a főellenfelek méretéből is azonnal látható.
A legjobb pillanat: Kooperatív-mód felturbózva: nyolc fő, randomgenerált küldetések, fejlődő karakterek.



WIPEOUT HD
WipEoutabb minden eddigi WipEoutnál – neonban fürödve száguldasz, futurisztikus fegyverekkel akadályozod a többieket, miközben dübörög a Kraftwerk.
A legjobb pillanat: Zone játékmód, 1080p, Dolby 5.1.



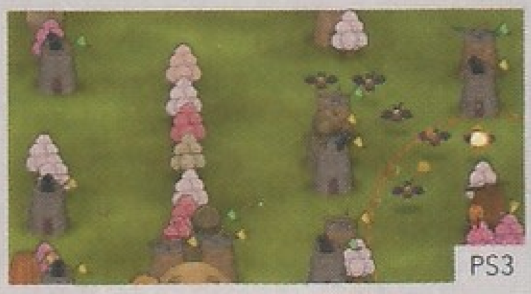
CRISIS CORE FINAL FANTASY VII
A FF7 bővítése eddig nem volt túl sikeres, de a Crisis Core-ral a Square minden kétkedőt és rókabőrt kiáltót meggyőzött!
A legjobb pillanat: A katartikus végjátékra semmi nem tud felkészíteni.



WOW LICH KING
Már jóval több az előfizető, mint amennyien kishazánkban tartózkodnak – a fagyos kiegészítő csak fokozza az addikciót.
A legjobb pillanat: A halállovagok sztorivonala minden korábbi WoW-történetszövést felülmúl.



PRINCE OF PERSIA
Meghalni nem lehet, eltévedni se, de a mesevilágot idéző hangulat és az áramvonalas ugrálás-száguldás felejthetetlen élménnyé teszi.
A legjobb pillanat: Amikor Elika először megtisztít egy területet.



PIXELJUNK MONSTERS
Klasszikus toronytelepítős játék, azzal a csavarral, hogy te egy karakterként vagy jelen a világban.
A legjobb pillanat: Lejön a patch, és tudod, hogy megint neki kell állnod a pályáknak, az új trófeák miatt.



PATAPON
A Sony ismét egy drágakőre bukkant: a Pyramid ritmusra épülő játéka mindentől különbözik, de fél óra után már ütemesen bólogatva harsogjuk: pon-pon-pata-pon!
A legjobb pillanat: A hatalmas, többképernyős főellenfelek halála.



BATTLEFIELD BAD COMPANY
Az egyjátékos-mód sem rossz, de ez egy ízig-vérig Battlefield: multiban, haverokkal kell tolni.
A legjobb pillanat: Amikor az Oázist sikerül úgy bevédeni, hogy a ládákhoz hozzá sem tud szagolni a támadó csapat.

Online világok



Kis(Nagy)Karácsony

Várható volt, hogy a könnyen módosítható **LittleBigPlanet**-hez előbb-utóbb elkezdenek érkezni a hivatalos kiegészítők, és az áradat most indult be. Pár oldallal előrébb már írtunk a Metal Gear Solid 4-témájú update-ről, de nem ez az egyetlen újítás. Ott van például a karácsonyi ajándék, egy rénszarvasokkal és ajándékokkal telepakolt csomag – amit ráadásul januárban le is vesznek a „kirakatból". És mint minden jó ajándék, ingyenes ez is.



Emulzióban úszva

Alig jelent meg a **Gears of War 2** és máris jönnek az új pályák a multiplayer csaták világába. A Combustible Map Pack 800 MS-pontért három új, extrákkal teli pályát ad, és a tapasztalataink alapján ezek egész élvezetesek lettek.

Robbantsd újra, Sam

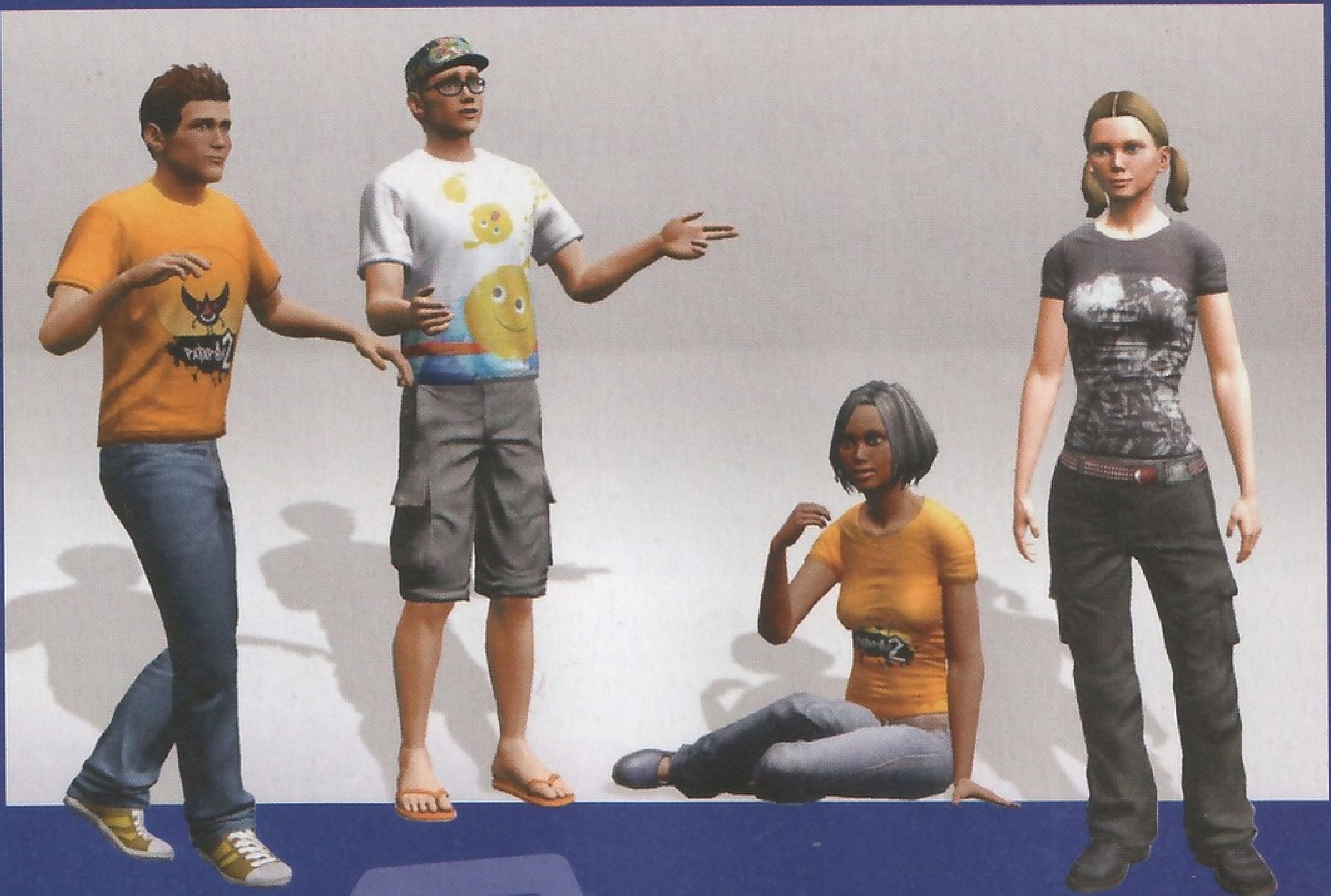
A **Mercenaries 2** ugyan nem lett olyan jó, mint vártuk, de a fejlesztők azért nem hagyták magukra csemetéjüket. Októberben cheateket adtak, most pedig egy ingyenes kiegészítőt, mely a Blow it up Again névre hallgat. Ez lényegében négy új küldetést és módosított járműveket tartalmaz, többek között egy sportkocsit és egy durva tankot.

Csak zene legyen 3

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai. **Rock Band** No Doubt, Dixie Chicks, Barenaked Ladies, Foo Fighters, Deep Purple, Jethro Tull **Guitar Hero** Eagles, Nickelback, Backyard Babies, Blink-182 Lips Nat King Cole, Kylie Minogue, Tina Turner, Robbie Williams, Depeche Mode.

Aprólék, kilóra

Rengeteg bónuszcsomagról elég felsorolásszerűen megemlékezni, következzenek ezek. **Tomb Raider Underworld** két, egyenként két rucit tartalmazó ingyenes pakk **EndWar** négy új pálya és három egység-fejlesztés, túl sok pénzért **The Last Remnant** néhány extrém erős lényekkel telirakott labirintus ingyen **LittleBigPlanet** további Zokni úr-kosztümök, köztük Street Fighter által ihletettek **Naruto Broken Bond** új ruha Sasukénak **Disgaea 3** három karakter a korábbi részekből.



Otthon, (keser)édes otthon

Impozáns prezentáció után hosszú és nyögvenyelős gyermekkor: a 2005 eleje óta készülő PlayStation Home nagyon nagy utat járt be, míg végül a mindenki által használható interaktív és izgalmas közösségi színtérré, valósággá vált, de a várakozásnak vége. A virtualitás találkozik a PlayStation Networkkal – új játszótér a PS3-on.

KEZDETBEN VALA A... MI IS?

Mi is az a Home? Virtuális élettér, vagy éppen 3D-s közösségi portál – de semmiképpen sem egy online játék. A Home elsősorban a PS3-felhasználók látványosabb kommunikációs csatornájaként szeretne funkcionálni, ezt a feladatát pedig hellyel-közzel el is látja. De a Home több ennél: tetszetős digitális játszótér, amely az egyes felhasználók közötti távolságot áthidalva tereli egyetlen közös helyre a rajongókat, folyamatos tartalomszolgáltatással irányítva a figyelmüket a legújabb szoftverekre, kiegészítőkre és egyebekre. Merthogy a Home ugyan élettér, de jelenleg elsősorban inkább a PlayStation Store egyfajta VIP részlege, ahol súlyos pénzkötegek költhetőek el.

Vásárolni sok mindent lehet – például bútorokat. A Home részletes avatarkreálással indít, ahol egy jelenleg erősen limitált kelléktárból állítható össze a virtuális én, kezdve az alapvető fizikai paraméterektől egészen a ruhákig (ha női „karaktert" készítünk, legyünk rá felkészülve, hogy a hormongőzös tinik azonnal lerohannak). A kínálat nem véletlenül szűkös, a Home ugyan jelenleg még béta állapotban van, de már most is temérdek letölthető tartalom várja a hitelkártyával rendelkező felhasználókat, hogy feldíszítsék virtuális életterüket. Lesz mit, alapjáraton minden karakter kap egy ingyenes tengerparti apartmant, amit a jövőben képekkel, berendezési tárgyakkal és egyebekkel bővíthet, jelenleg azonban mindenki többé-kevésbé egységes, teljesen letisztult felületről indul. Hova?



ELŐRE AZ ISMERETLENBE

Például a központi területre, a Home az otthont elsősorban privát territóriumként kezeli és a legnagyobb hangsúlyt az éppen aktív felhasználókat tömörítő arénákra helyezi. Abból jelenleg nincs sok, a lakásból kilépve a főtér, a Home Square fogad. A gyűjtőterület ostoba minijátékok mellett elsősorban hatalmas reklámtábláknak ad helyet, ahol videók és statikus képek prezentálják a legújabb Sony termékeket és szoftvereket. Az egyes régiók közötti különbség azonban már itt megmutatkozik, Európa, Amerika és Ázsia Home területei több ponton is eltérnek és jelenleg semmi jel sem mutat arra, hogy ez változna – a legrövidebbet szokás szerint ismét Európa húzza.

Legalábbis részben, a központi területről elérhető Home Theatre, vagyis a filmszínház az angol verzióban a legnagyobb. A Theater papíron nem túl izgalmas elgondolás és a gyakorlatban sem annyira váltja be a reményeket – lényegében egy virtuális mozi, ahol aktuális film- és játéktrailerek futnak, nem teljes képernyőn és nem is túl jó minőségben, ráadásul lassú töltéssel. Merthogy a Home tölt, méghozzá sokat, minden egyes területet külön húz be és a merevlemezt nem használja gyorsítótárként – ez pedig rendkívül fájó, mert egyáltalán nem olyan nagy és interaktív a terep, hogy az indokolná a töredezett adatáramoltatást. Megszokható? Mivel más lehetőség nincs igen, de remélhetőleg a később kliensfejlesztések áthidalják ezt a problémát.

A főtér és a színház megvolt, mi van még? Természetesen játékcentrum: a Bowling Alley nagyobb bevásárlóközpontok szabvány gurítós területére emlékeztet, az alapjáraton bowling pályának álcázott rész valójában



mindenfajta szórakozási lehetőséget rejt. Igen, bowlingot is, de éppúgy élvezhető a billiárd, a darts és az árkád kabinetek sokasága is. Legalábbis ha jó időben van ott az ember merthogy – ezt kapd ki! – várakozni kell. Sorban állni, virtuálisan, a Home minden ilyesfajta attrakciója ugyanis limitált befogadóképességű, vagyis ha a négy billiárdasztalnál a nyolc fő szórakozik, akkor az ember kénytelen addig várni, amíg az egyik hely fel nem szabadul. A haveroddal akarsz játszani – még hosszabb a sorbanállás… Ez pedig érthetetlen, hiszen egyszerű, a neten több százezer formában elérhető flashjáték-szerűségekről van szó. Kétségkívül reálisnak nevezhető a dolog, de talán pont azért menekülnek egyesek a virtualitásba, hogy ne a valóság korlátai közé szorítva kelljen élniük.... Az elérhető játékok amúgy szórakoztatóak, a nagyobb PSN címekből összeállított kínálat komoly potenciált hordoz a kisebb szoftverek sikerességét illetően: a jelenleg futó Echochrome ízelítő remekül körülírja a teljes verzió által kínált szabályrendszert, ahogy a japán régióban is sokak érdeklődését felkeltheti a Namco kínálata. Különösen a dedikált Namco Museum területet látva.

TÉR A TÉRBEN

Az európai béta ugyan még nem tartalmazza (miért!?), de az észak-amerikai erőteljesen támogatja a GameSpaces funkciót. Mi is ez? A PS3 szoftverkínálat rivaldafényes színpada, ahol a nagyobb címek dorbézolhatnak. Tetszett az Uncharted? Semmi probléma, látogass el a játékban nem szereplő, de annak színvilágát és hangulatát felidéző bárba (lásd balra lent), ahol relikviákat csodálhatsz meg és képeket nézhetsz.

Nem úgy a pénzköltés mekkája, a Shopping Centre. A virtuális bevásárlóközpont tulajdonképpen a Home legkidolgozottabb és várhatóan a legnagyobb figyelmet kapó része – funkcióját nem nehéz kitalálni, hiszen pontosan azt tudja, amit a neve sugall. Boltokat kínál, méghozzá sokat, többfajtát és létező márkákra épülőket. Nem tetszik az avatarodra aggatott póló? Térj be egy Diesel üzletbe és pár fontért emelj le egy virtuálisat. Új cipőt szeretnél? Az adidas kínálata csak rád vár. A bevásárlóközpont tulajdonképpen egy 3D-s PSN Store terület, ahol tényleges valutáért emelhető le a polcról a virtuális tárgy, legyen az ruha vagy bútor. A kínálat jelenleg itt sem túl nagy, ez viszont látványosan változik napról napra, ami a játékélmény szempontjából jó, a bankszámla kivonatot látva viszont egyáltalán nem.

Hogyan osztható meg a lelkesedés? Többféleképpen is, a Home gyakorlatilag minden lehetőséget lefed. A teljeskörű billentyűzet-támogatás (rengeteg szót szűrnek, így például a „hell” szócska miatt nem lehet hellóval köszönteni a többieket) és a headset használata mellett jó szolgálatot tehet a beépített mondat-adatbázis. Természetesen a leghatékonyabb a hangalapú kommunikáció, de a kezdeti káosz után már csak limitált formában érhető el – szabadon beszélgetni elsősorban ismerősökkel lehet privát csatornán és/vagy a saját kis apartmanban.

LIFE IS LIFE

Megérte ennyi évet várni a Home-ra? Ez jelenleg nem jelenthető ki egyértelműen: a Home elsősorban még nem élettér, hanem marketingközpont, annak sem éppen a legjobb. Nagyon lassú, nagyon döcögős, nagyon sivár és nagyon steril. Még. Online felületről lévén szó a Home tényleg napról napra változik méghozzá pozitív irányba. A Home érdekes, minden esélye megvan arra, hogy olyan szerves része legyen a PlayStation családnak mint a DualShock irányító, de addig még hosszú az út: hosszú, és a jelek szerint eléggé drága is.



GAME SPACES

Az egyes nagyobb játékok speciális területet foglalnak el a Home-ban: a GameSpaces olyan nagy címek hangulatát és világát hozza el a virtuális térbe, mint a Far Cry 2 vagy az Uncharted. Itt egyrészt beszélhetünk rajongókkal, de akár minijátékokban is részt vehetünk, vagy más módon kapcsolódhatunk be a játékba. A Warhawk terében például az egyes pályák 3D-s modelljén lehet taktikákat tervezni, a Red Bull saját birodalmában pedig egy műrepülővel adhatunk elő mutatványokat.

Halo Wars-interjú

GRAEME DEVINE VÁLASZOL



A Halo Wars egy hányattatott sorsú program, talán elég, ha csak a csúcspontot említjük, novemberben, három hónappal a megjelenés előtt a Microsoft megszüntette a stúdiót – persze a döntés csak a játék megjelenése után lép életbe. Graeme Devine, a játék kreatív direktora ennek ellenére vígan válaszolt kérdéseinkre.

RTS konzolon – már sokan megszívták ezzel a fejtörővel. Ti hogy álltatok neki az irányítás, a játékmenet megtervezésének?

Egy dolog tuti: ha PC-ről akarsz átírni egy stratégiai játékot, az nem működik. Az egér az a legtökéletesebb eszköz ezekre a játékokra, és szimplán átmásolni ezt egy kontrollerre, na hát az nem nagyon működik… Mi sem az Age of Empires-sorozatunk átírásával kezdtük, hanem a nulláról találtuk ki a dolgokat. Két analóg kar, négy gomb, plusz a D-pad – ennyivel mindent meg is oldottunk.

A Halo-univerzumot milliók imádják, gondolom ti is – de mekkora gondot jelentett ez a játék megalkotásakor, mennyi megkötéssel kellett szembesülnötök?

Mivel az FPS-trilógia előtt, az emberi-covenant háború kirobbanásakor járunk, nagyobb volt a szabadságunk, mint gondolnád. Rengeteg dolog még nem történt meg a Halo Wars idejében, ami adott, ami tény az akciójátékokban. Ilyen például, hogy Master Chief az utolsó a Spartan harcosok közül – a „mi korunkban” pedig még százszámra gyártották őket. Egyébként meg a Bungie is segítőkész volt, és engedték, hogy a világhoz illő új egységeket találjunk ki – erre a kiegyensúlyozás miatt volt szükség.

Tudnál említeni ilyen új egységet? Esetleg mindkét oldalról?

Persze! Szükségünk volt egy légelhárító egységre az idegenek oldalán. Eleinte egy kétlábú lépegetőben gondolkodtunk, de sok ok miatt ez nem működött igazán. Ezért kidobtuk, és inkább egy repülő, csak légi ellenfelek ellen hatékony gépet alkottunk meg. Kitaláltuk a nevét – Vámpír – és ezzel meg is lett az egyik speciális képessége – egy pajzs-szívó képesség.

Az emberi oldalon egy közelharci egységre volt szükség. Eleinte a korábbi, Mark 1-es Spartanokkal próbálkoztunk, de azt nem lehetett a „sima” Spartanoktól megkülönböztetni SD-tévéken, így valami más kellett. Így született meg a Küklopsz, egy hatalmas, szinte lépegetőszerű páncélba bújt katona, ami nem csak szétver mindent, de a darabokat hajigálni is tudja. Bevallom, az egység ihletője az Age of Mythologiesben szereplő küklopsz volt! [nevet]

Mennyire kezeltétek tiszteletteljesen a már létező egységeket? A Hunterek például itt is mindig párban járnak?

Mindent megpróbáltunk „lefordítani” egy stratégiai játék nyelvére, és igen, a Hunterek nálunk sincsenek egyedül. Oké, eleinte kísérleteztünk ennek a szabálynak az áthágásával – úgy gondoltuk, hogy a Hunter egyedül „születik” és ha felfejleszted, akkor „növeszt” magának párt. Ez egyrészt ütközött a Bungie-tól kapott bibliával, másrészt meg a tesztelés során sem működött: ha láttál egy egyedülálló Huntert nem tudhattad, hogy egy kezdő, gyenge egységről van szó, vagy egy feltápolt egységről, akinek egyszerűen kilőtték a párját. Így aztán a Hunterek párban járnak, és még egy lélekkapcsolat nevű képesség is kifejleszthető náluk, amivel sokkal erősebbek, ha a pár mindkét tagja él, de alaposan legyengülnek, ha az egyik tag elpusztul.

Nem tudom, mennyit mondhatsz róla, de úgy tudni, egy Halo MMO is fejlesztés alatt volt nálatok…

Hát, nem sokat. Elkezdtük, a csapat már 40 fős volt, aztán volt egy átszervezés a Microsoftnál, és az új főnökség lelőtte a projektet. Előbb engedélyezték, pár hónap után bezárták. Pedig működött a dolog, jó akciódús MMO szerepjáték volt! ■



Túl sok jó játék? (Válságban a játékipar?)

2008 érdekes év volt. Ha kizárólag a játékosok szemszögéből nézzük, akkor a tavalyi esztendő minden idők egyik legtermékenyebb éve, sőt meg merem kockáztatni, hogy még a legendás 1998-at és 2004-et is sikerült lepipálni. A túl sok jó játéknak azonban ára van. Számtalan kiváló alkotás ugyanis elvérzett a kasszáknál és a legjobbak sem úgy teljesítettek, ahogy azt elvártuk volna tőlük. A cégek azonnal reagáltak, az EA, a Midway, és mások azonnal leépítettek, stúdiókat szüntettek meg és vontak össze, fejlesztéseket állítottak le vagy halasztottak el. A legjobbnak tűnő korszak a next-gen éra legsötétebb pillanatait hozta el, olyan kudarcokkal, amiből a kicsik nem, a nagyok pedig hatalmas áldozatok árán tudnak csak kilábalni!

AZ ELSŐ BAJ ÓRIÁSI KÖLTSÉGEK

Sajnos, vagy éppen szerencsére ma már a konzolos játékok legnagyobb része AAA – azaz csúcskategóriás – címnek készül; hogy aztán mi lesz belőle, az más kérdés. Éppen ezért az előállítási költségek borzalmasan magasak, a tízmillió dollár már csak a közepes játékokra elég, a hajmeresztő százmillió dolláros büdzsé pedig ma már nem sci-fi jövőkép, hanem néhány esetben már most valóság. Ehhez vegyük hozzá a marketing-költségeket – és a végösszeg már az egeket súrolja. A pesszimisták szerint így egymillió eladott példány körül kell eladni ahhoz, hogy egy átlagos játék nyereséget termeljen, ami egy ilyen kemény évben azért nem kis feladat. Hiába, a hatalmas játékvilágok, dübörgő zenei anyagok, szépen megrajzolt tárgyak, remekül mozgó karakterek rengeteg munkát, azaz nagy stábot kívánnak meg – a Resident Evil 5-ön a bedolgozókkal együtt 400-nál is többen munkálkodnak! Nem véletlen, hogy a kiadók első lépése a ritkítás, a fejlesztők számának alapos megnyirbálása lett. Igaz, az éppen jó passzban levő társaik ezeknek nagy részét azonnal felszívták, de ez a folyamat nyilván nem tarthat örökké.

Mindezekhez hozzájön a Wii-mizéria is. A konzolgeneráció győztesére ugyanis mindenki gőzerővel fejleszt, de a Nintendo kivételével senki sem tud több milliós eladást generálni. Jó példa a Boom Blox ami 600 000 eladott példánynál az egyik legnagyobb független játéksiker lett, ami a 35-40 milliós konzolszámhoz mérten iszonyatosan alacsony.

A Wii-őrülettel szorosan összefüggésbe hozható a „casual" réteget, az alkalmi játékosokat megcélzó alkotások jelentős része. Amikor a Wii bejött, a stúdiók külön erre a szegmensre célzott divíziókat hoztak létre és tartanak fent mind a mai napig – annak ellenére, hogy a fejlesztések nagy része nem találja meg a közönségét. Vagy a játék rossz, vagy a marketingje, de a rossznyelvek szerint csak az a gond, hogy nem a Nintendo adja ki. Érdekes megfigyelni, hogy a Nintendo saját fejlesztései mennyire működnek. Egyrészt a játékok nagy része tényleg remek, másrészt az alacsonyabb fejlesztési költségek miatt rengeteg pénz marad marketingre. Sosem felejtem el, amikor tavasszal Angliában mindenhol WiiFit-hirdetés fogadott, majd a megjelenés napján minden ötödik szembejövő ember kezében nintendós szatyor figyelt, másnap a boltok kirakataiban megjelent az „elfogyott" felirat!

A MÁSODIK BAJ MAGAS JÁTÉKÁRAK

Egy X360 vagy PS3 játék ára 10 dollárral illetve 10 euróval több, mint a PS2 szoftvereké, hogy a PC-s játékokkal számított különbségekről ne is beszéljünk (félreértés ne essék, ugyanazon multiplatform program eltérő változatairól van szó). Így Magyarországon átlagosan 14900-16900 Ft-ot kell kiadni egy új játékért. (Külföldön pár ezer forinttal kedvezőbben juthatunk

Bár a tetőkön ugrándozik, a kasszáknál hasraesett Faith



Szégyenfal

FALLOUT 3
A Bethesda tudta, hogy zseniálisat alkotott, és az Oblivion sikeréből kiindulva 4.2 millió példányt szállíttatott ki a boltokba első napon. Aki kipróbálta, tényleg imádta – de a készletek fele még a polcokon van…

PRINCE OF PERSIA
2008 utolsó „nagy" játéka decemberben jelent meg – és ekkorra már senkinek nem volt pénze és kedve megvenni. A top40-ekbe alig fér bele, pedig tavaly ilyenkor az Assassin's Creed bankot robbantott.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
Itt pontos számadataink nincsenek, de egy biztos, az NFS-lufi kipukkant. Nem véletlen, hogy a stúdiót megszüntették, és amennyire tudjuk, idén már más lesz az NFS. Nagyon más…

MIRROR'S EDGE
A fejlesztő DICE biztos volt a sikerben, előre lenyilatkozták, hogy a három milliós eladás az egy igen visszafogott várakozás. Azóta imádkoznak, hogy legalább az egymillió meglegyen…

LITTLEBIGPLANET
A Sony a GT5 Prologue-verő számokat várt tőle, az elemzők szerint a játék milliónyi PS3-at fog eladni… ehhez képest a játék még mindig nem kelt el egymillió példányban.

Akiknek sikerült

Persze nem mindenkinek hozott bukást ez az év vége, vannak, akik azért talpon tudtak maradni – általában ehhez az erős brand, a remek előző évi epizód és a marketing is szükséges volt.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Megjelenése óta az európai és az amerikai toplisták élbolyában van, az első hetes eladásai pedig 2:1 arányban verték az előző rész számait. Az pedig már a tízmilliós álomhatár közelében jár…

FIFA 09
A sorozat eddigi legtöbbet fejlődő tagja megsemmisítette a Pro Evót az eladásokban; Peter Moore EA-fejes szerint a játék kifutásakor (2010 végén) bőven tízmilliós eredmény felett fog járni.

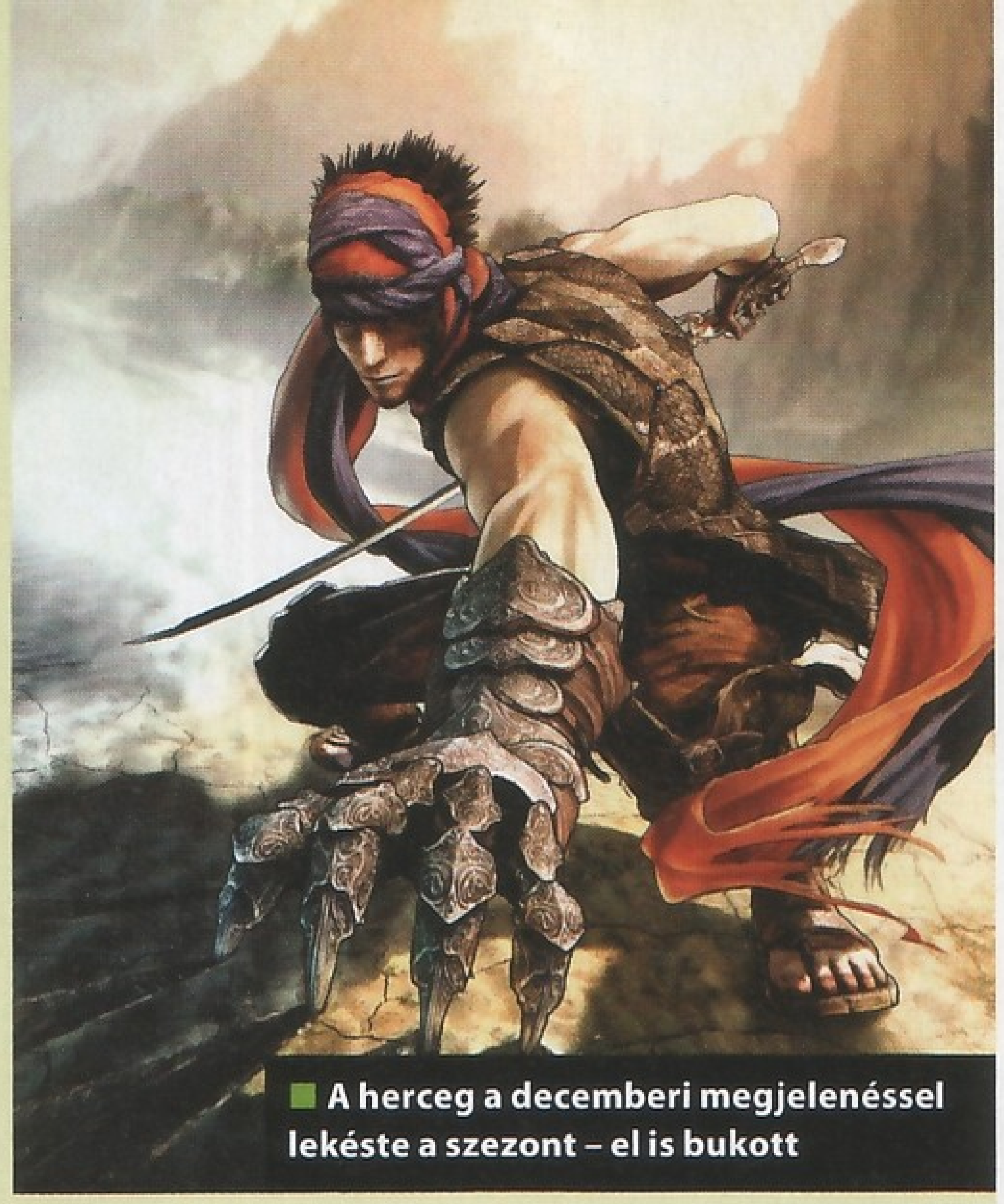
GEARS OF WAR 2
Az első öt nap alatt elfogyott belőle kétmillió darab, a következő három héten pedig újabb egymillió. Igaz, az itt is várt tízmillió példány elég messzinek tűnik, de ebben a klímában ez is mesés eredmény.

WOW: WRATH OF THE LICH KING
24 óra, 2.800.000 eladott példány. Azaz másodpercenként közel kétezer. Hiába, a WoW addiktabb, mint a heroin és a kaszinózás együttvéve…

hozzá kedvenceinkhez, főleg a gazdasági válság miatt lezuhant font árfolyamának köszönhetően, ám a régi és újgenerációs játékok közti árkülönbség itt is számottevő.) Ha az idei októberre és novemberre gondolunk és csak a 90% körüli értékeléseket kapott játékokra koncentrálunk (és csak a nextgenre, tehát se PC, se kézikonzol) akkor a kosarunkba kellett volna tennünk a LittleBigPlanetet, a Call of Dutyt, a Prince of Persiát, a Dead Space-t, a Fable 2-t a Fallout 3-at, a Gears of War 2-t, a Resistance 2-t, a Guitar Herót, a Motorstorm 2-t. Emellett mindenkinek megvannak a maga titkos befutói, így képbe jöhet egy sportjáték, egy Naruto-feldolgozás, a Mirror's Edge vagy a Force Unleashed, valamelyik autós program… Ez így szűken számolva mondjuk 12 játék, ami 180-190 ezer forintra rúg. Iszonyatos, megfizethetetlen összeg azoknak is, akik esetleg jóval az átlag felett keresnek, ráadásul ennyi játékot végigjátszani sem lehet. Így nem véletlen, hogy a nagyok közül simán elbukott a Mirror's Edge, bőven terv alatt teljesített a Fallout 3 és még durvábban a LittleBigPlanet, bukóra áll az új Persia és az NFS is messze a kiadói várakozások alatt van. Ráadásul a siker sem ugyanaz, mint tavaly: a Gears of War 2 nagyon jól teljesített ebben a közegben, de a kezdeti nyilatkozatok alapján mindenki GTA 4-szintű eladásokra számított. Nem jött be, de ettől függetlenül az év egyik legnagyobb sikere lett!

A HARMADIK BAJ CSAK KARÁCSONYKOR LEHET ELADNI

Butaság! Tény, hogy mindenki novemberre és decemberre koncentrál. Nincs is ezzel baj egészen addig, amíg egy ilyen évvel nem szembesülünk. A rengeteg kiadott játék egészen egyszerűen kivégezte egymást. Jó példát jelentenek azok a játékok, melyek elkerülték a novemberi áradatot. A Force Unleashedből szeptemberben egy hét alatt elment másfél millió darab. Az októberi Far Cry már kétmillió felett jár. Ha a LittleBigPlanet nyáron jelenik meg, hatalmasat szakított volna, de ugyanez a helyzet a Fallout 3-mal is, ami sokkal, de sokkal jobb játék, mint az anno megjelent Oblivion, mégis, eladásokban egyelőre meg sem közelíti azt! Biztos vagyok benne, hogy a kiadók jövőre sokkal okosabban terveznek majd és nem kerülnek ugyanebbe a helyzetbe – erre tökéletes példa a Killzone 2 és a Resident Evil 5. E játékokat simán bele lehetett volna szuszakolni az idei évvégi rohamba, de ez ráfizetés lett volna. A Killzone kinyírta volna a Resistance 2-t, a Resi meg a Gears of War 2 eladásaiból „lopott" volna. A karácsonyi szezonba csakazértis belenyomott játékokkal a kiadók nagy árat fizettek! A



A herceg a decemberi megjelenéssel lekéste a szezont – el is bukott

halmozott marketingköltségek ellenére a legtöbb esetben a tervhez képest alacsonyabb eladással vagy majdhogynem nulla értékesítéssel kellett szembesülniük több százmillió dollárt bukva ezzel. A két iskolapélda a Banjo Kazooie és Mirror's Edge – mindkettőtől hatalmas sikert várt a kiadó, és most nem a következő milliós mérföldkőért, hanem a következő százezres eredményért küzdenek.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Egy dolog biztosan kiderült: hiába dobálóznak a kiadók a több milliós eladásokkal, hiába hangsúlyozza mindenki, hogy a szórakoztatóipari ágazat ezen részlege messze leközözi a zenei és a moziipar bevételi számait, hiába beszél mindenki őrültes nyitásokról, a játékipar – és főleg a next-gen ágazat – bajban van. Az irdatlan költségekről mindenki hallgat, a hatalmas összegekért történő felvásárlások (Bioware és Pandemic, Rare stb.) csak hosszú évek alatt térülnek meg. Az első komolyabb gazdasági válság azonnal éreztette a hatását, és a legnagyobb kiadókat is megremegtette.

Hogy mi lesz a kiadók lépése? A kérdésre egyelőre nem tudunk választ adni. Remélem, egy okosabb megfontoltabb, tervezettebb megjelenési ütemezés. Talán mérsékeltebb fogyasztói árak, optimalizáltabb fejlesztések, kevesebb, de minőségibb alkotások. Talán nem az lesz a cél, hogy „én legyek a legnagyobb" és ezért eszméletlen összegekért felvásárolok mindenkit, hanem az, hogy stabil lábakon állva, sorozatban jó játékokat készítve a ésszerű növekedést eredményező profitot termeljek. Egy biztos: valamit tenni kell!



Hiába a zsenialitás, az embereknek úgy tűnik nem kellenek az 50 órás kalandok

The Godfather II



A család nem felejt, ahogy az Electronic Arts sem: a szerencsétlenül a generációváltáshoz időzített The Godfather másodszorra is újraálmodja Mario Puzo és Francis Ford Coppola kultikus és epikus maffiatörténetét. Az időpont és a helyszín ugyan más, de van, ami nem változott – bűnözőnek lenni továbbra is kifizetődő, legalábbis virtuálisan.

EGY MOTOROS NAPLÓJA UTÁN

A csúcsra jutni általában két úton lehet: vagy odaszületsz, vagy felküzdöd magad. Dominic, azaz te, a játékos az utóbbi utat választod, persze nem önként – mikor a Corleone család és az első játék főhőse, Aldo épp Kubában tölti megérdemelt pihenőjét, betoppan Castro és Che Guevara, hogy a rezsimet megdöntve hozzák el a forradalmat a szigetországra. A feladat? Elhagyni Havannát, lehetőleg épségben. Dominicnek sikerül, Aldónak viszont nem, a megüresedett hely a családban pedig remek lehetőség a karrierépítést tekintve. Dominic ki is használja, az Államokba való visszatérés után Michael Corleone kezén bilincs csattan, így mindennemű segítség nélkül kell, hogy újra felépítsd a család birodalmát; első körben New Yorkban, aztán kicsit délebbre is.

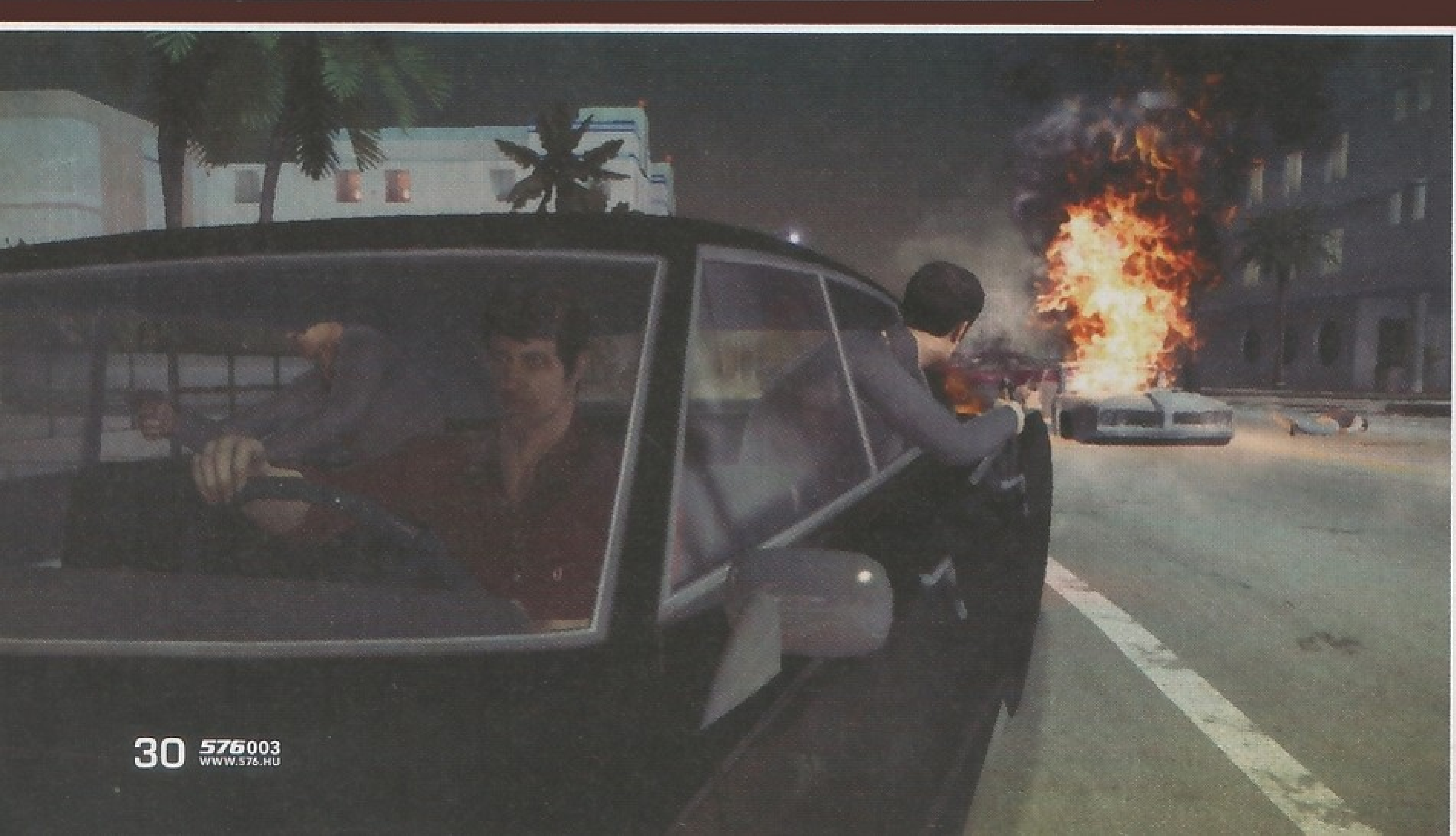
Viselkedj úgy, mint egy maffiózó de gondolkodj úgy, mint egy Keresztapa: a játék minden lehetőséget megad erre. Az első rész hangulatos, ámbátor rövidtávon kifulladó GTA-klón volt, a második ezért csavar egyet a formulán. A játékidő jelentős részét továbbra is a riválisok kilyuggatása, az autóvezetés és a család dolgainak menedzselése teszi ki, de a folytatás mindezt megfejeli egy nagyon erőteljes stratégiai résszel, tényleges mélységgel látva el a sablonos akciót. Például társakkal.

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea redwood shores**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q1.**

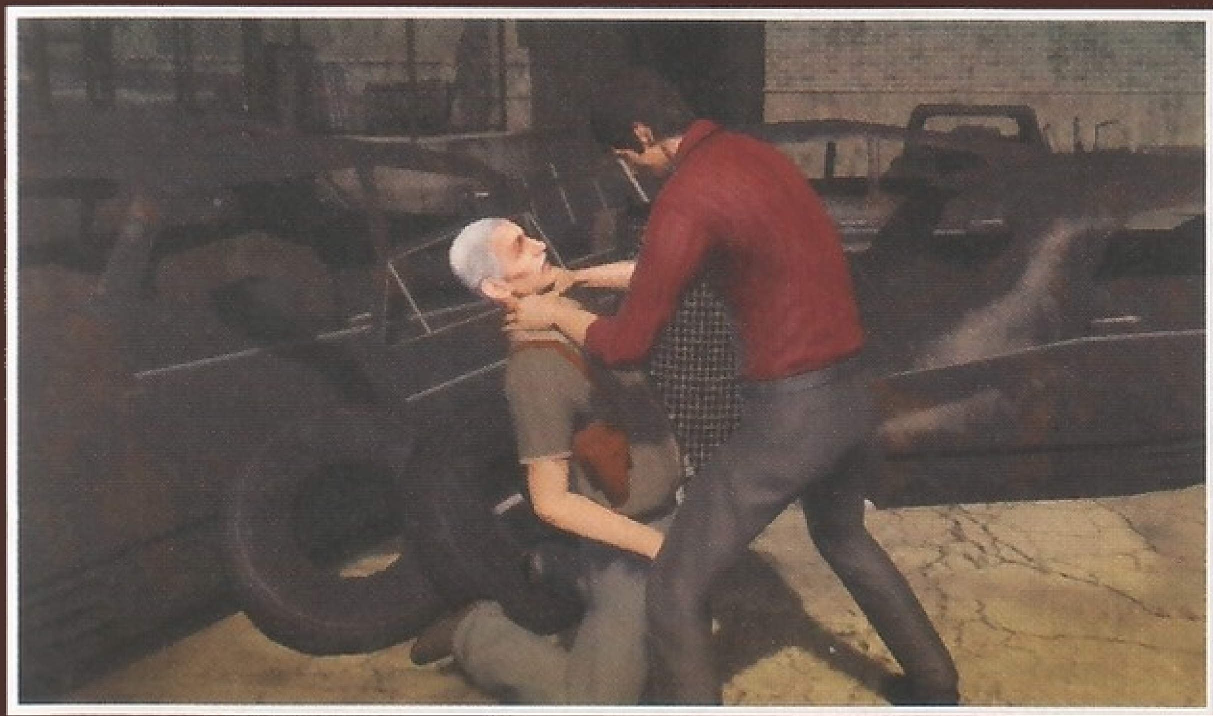


■ **Dominic megértő ember, de néha neki is elfogy a türelme – akkor pedig kérés nélkül is megborotvál mindenkit!**



SZUPERHŐSÖK

A Godfather II-ben nem holmi akcióhős vagy, aki egymaga nyomja le a teljes alvilágot – ehhez kollégák kellenek. Mondhatni szakértők, a hatvanas évek New Yorkjában pedig akad bőven csapatba szervezhető gengszternövendék. A Dominic mellé szegődő maffiózók hat karakterosztályból kerülhetnek ki, a döntésnek pedig komoly szerepe lesz a kezdeti szakaszban. Példa: füles érkezik, hogy az egyik helyi szatócsbolt valójában csak fedőüzlet, a látványos kirakat és a pult mögött valójában egy jól menő sztriptízbár lapul. Puszta erővel elfoglalni nehéz, ezért alternatívák után leszel kénytelen nézni: robbantási szakértőt választottál magad mellé? Dekoráld ki a falat egy szép nagy lyukkal majd rabold ki és angolosan távozz a szajréval. Gépészt választottál társul? Vágd el a telefonvonalat és az áramszolgáltatást, aztán lopakodj be és lépj le pénzzel: nem csak, hogy nem vesznek észre, de erősítést sem kapsz a nyakadba. A társak nem egyszerű bábfigurák, mindegyikük komplett személyiséggel rendelkezik, folyamatosan beszélnek hozzád, ráadásul fejlődnek, elsősorban nem maguktól, hanem a hathatós segítségeddel. A robbantási szakértő gyorsabban rakja össze a dinamitot, az orvos ügyesebben varrja össze a sebeid, a fegyvermegszállott meg plusz eszközöket, lőszert adhat. A család maximum hét specialistával rendelkezhet, ami kevésnek tűnik, nem véletlenül: több alkalommal is előfordul, hogy potenciális újoncba botlasz. Mit teszel? Lecseréled valamelyik időközben megkedvelt üzlettársad, vérdíjat tűzve ki a fejére, vagy hagyod veszni a lehetőséget és inkább kitartasz a gyengébb képességű, de már ismert társad mellett? A döntés nehéz, de néha önhibádon kívül is elveszítesz egy-két embert, merthogy a riválisok sem ülnek a babérjaikon. Megverik, megveszik, megfélemlítik a család gyengébb tagjait, esetleg kórházba vagy börtönbe juttatják őket, végső esetben pedig betoncipőt húznak a lábára és a folyóba vetik, mindezt egyetlen dologért: súlyos dollárkötegekért.







■ Multiban kicsit megváltozik a játék képe, de az eszközök ugyanazok maradnak

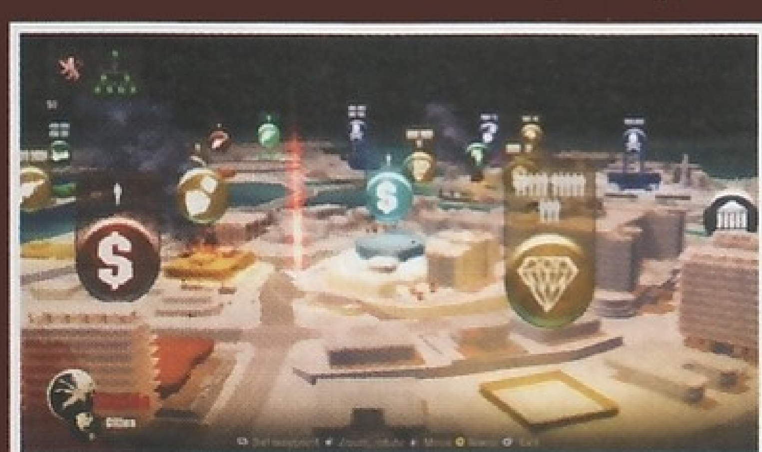
Merthogy a Godfather II alapjában véve továbbra is a pénzszerzés körül bonyolódik, de nem a GTA-szerű struktúrára építkezve. Igaz ugyan, hogy temérdek küldetésnek leszel a részese, de az elsődleges pénzforrást továbbra is az elfoglalandó üzletek jelentik. Abból pedig lesz bőven, New York és a később meghódítandó Miami és Havanna temérdek lehetőséggel kecsegtet. Gyorsan és nagyon sok pénzt szeretnél? Foglalj el ékszerüzleteket – ha egy városban az összes a kezedben van monopóliumot terjeszthetsz ki, ami több előnnyel is jár. Olcsóbban bérelhetsz fel verőembereket a boltok védelméhez, nagyobb profittal adhatsz túl a szajrén, plusz növeled a család befolyását is. Egyfajta Monopoly ez, sok szerteágazó cuccnál jobb, ha koncentráljuk érdeklődési körünket – persze a végső cél az a teljes uralom.

Ami pedig jó dolog, az alvilágban a legfontosabb értékcikk még mindig a tisztelet, amit nem csak fegyverekkel, de puszta kézzel is kivívhatsz. Az első rész ügyesen emelte át az EA sportszériáiból a két analóg karos irányítást, nincs ez másként a folytatás esetében sem. A továbbfejlesztett BlackHand rendszer még mindig nagyon erőteljes pofozkodást kínál, külön kezelve az egyes kezeket, széleskörű kombókat vonultatva fel. Verekedni elsősorban nem csak a túlélés miatt érdemes, hanem az egyes üzletek megszerzése érdekében is. A védelmi pénzt nem fizetni kívánók villámgyorsan meggondolják magukat egy-két jól irányzott pofon után, de ha már minden lehetőség kimerült jöhetnek a fegyverek.

A választékra itt sem lehet panasz, a Godfather II minden elképzelhető eszközt lerak az asztalra. A nyers erő híve vagy? Használj baseballütőt. Gyorsan és tisztán akarsz dolgozni? Ott a jó öreg pisztoly. A Godfather II lőfegyverei továbbfejleszthetőek, erősebbé tehetőek, ráadásul mindegyikhez többszintű kivégzési animáció tartozik – a második Keresztapa nem fukarkodik az erőszakkal, a végtagok ugyan nem szakadnak, de vér minden irányba és minden mennyiségben fröccsen, folyik és szép tócsába rendeződik. A fegyvereken túl extra cuccokat is szerezhetünk, melyek az RPG-k varázscuccaihoz méltó extrákat adnak. A lőszeres táska például megnöveli minden fegyver tárját, az orvosi készlet meg lassú regenerációt ad.

A Don tekintete

Statikus térkép helyett a Godfather II egy interaktív, stilizált helyrajzon ábrázolja az egyes városokat. A Don's View nézőpont egyfajta forgatható 3D-s tervrajz, amely nem csak az elfoglalható épületeket, de az éppen zajló eseményeket is mutatja. Jelzi azt, hogy éppen hol folynak harcok, kik a résztvevő felek, hányan vannak és merre tartanak. Itt menedzselhető a család területe, verőemberek szabadíthatóak egy csoportra vagy védők egy ostrom alatt álló épületre. A Don's View szinte bárhol és bármikor előhívható, a játék közel húsz százaléka itt zajlik.

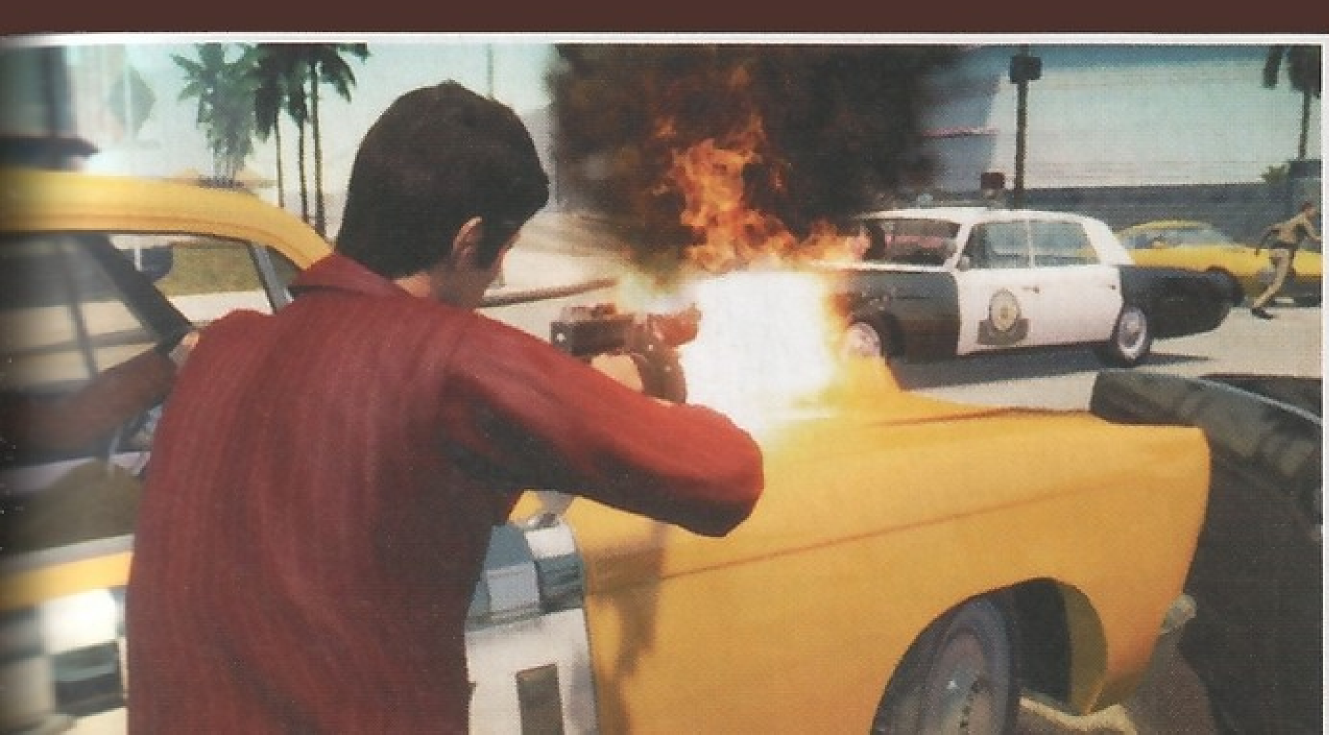


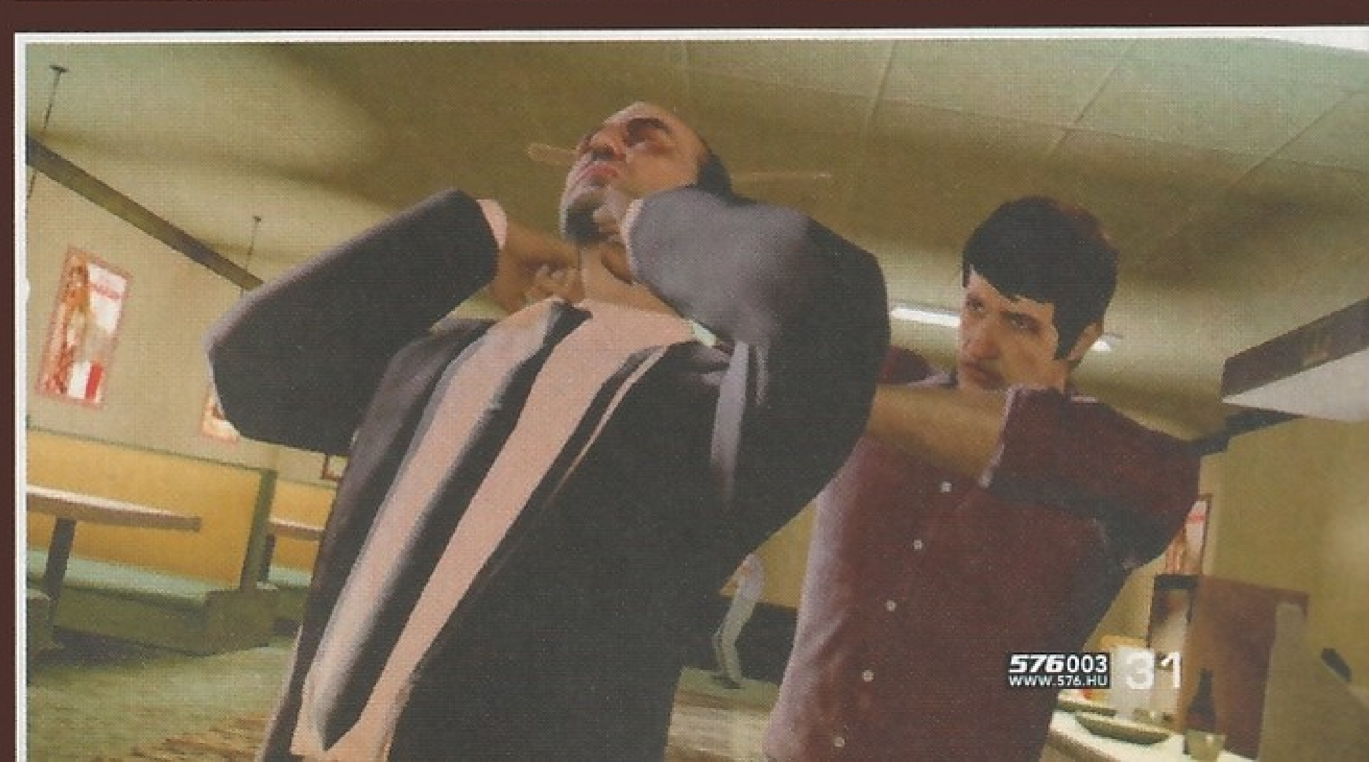
MAFFIAHÁBORÚ

Akár online is, a Godfather II a kor követelményeinek megfelelően kap egy multiplayer porciót is, alapjáraton erősen limitált tartalommal. A 16 főt támogató, a játék nyitottságát elvető és inkább limitált méretű térképekben gondolkozó multiplayer négy játékmódban viszi tovább a családok háborúját, csapatalapú összecsapások formájában. Az alapvető deathmatch-en túl itt is nagy szerephez jutnak a specializált karakterek: a Safe Cracker felállásban a zártörők villogtathatják tudásukat széfeket feltörve, a Fire Starterben piromániások élvezhetik ki magukat bizonyos kulcsfontosságú épületek lángba borításával, míg a Demolition Assaultban a robbantási szakértők játszhatnak macska-egér játékot bizonyos lokációk elporlasztásával. Ráadásul a sztoriban elért eredmények sem vesznek kárba, minden egyes továbbfejlesztett karakter átcipelhető multiba is, ahogy a megszerzett pénz is – és ez mindkét irányba működik.

A Godfather II több szinten is tovább akar lépni a gyorsan kifulladó első részen és a jelek szerint minden esélye megvan rá, hogy a holtidőszakot kihasználva érjen el komoly sikert. A multiplatform maffiaháború februárban érkezik – érdemes lesz rá figyelni. Lehet, hogy nem egy visszautasíthatatlan ajánlat, de mindenképp egy megfontolandó választás! ■







A Tom Clancy's HAWX a Ubisoft kísérlete a repülős akciójátékok fősodorba lökésére; mert azok az utóbbi években bizony eltávoztak onnan, az értékesített példányok mennyiségét tekintve mindenképpen. Talán csak a Namco Ace Combat-sorozata tartja magasan a zászlót, így nem csoda, ha a HAWX első blikkre (sőt, másodikra is) méretes AC-klónnak tűnik. A hasonlóság nem véletlen, a HAWX játékmenetének alapjait ugyanazok a látványos, a valóságtól sokszor elrugaszkodó, légi akrobatikával alaposan meglocsolt akciók jelentik, mint amiket a japán kollégák patinás repkedős-lövöldözős sorozata esetében tapasztalhattunk. A HAWX-ért felelős bukaresti Ubisoft-lerakat nem először fut neki a zsánernek, a második világháborút hasonló módon feldolgozó két darab Blazing Angels az előző és jelenlegi generációs konzolokat, és a PC-s frontot is megjárta – inkább kevesebb, mint több sikerrel.

RAKÉTÁS HÉJÁK

A HAWX főhőse David Crenshaw, az ő történetét fogod végigkövetni, és aktívan alakítani. Az Ace Combat renderelt átvezető animációit és emóciókban gazdag, emberközeli történetét itt nélkülöznünk kell, a sztorit a küldetések előtt eszközölt eligazítás, illetve a missziók során felbukkanó fordulatok fogják alakítani. 2012-ben járunk, a világ változik: az eddig leginkább az egyes nemzetek és kormányok privilégiumának számító hadsereg-szintű hadviselés egyre inkább a PMC-k (Private Military Company – cégszerűen üzemelő magánhadseregek; lásd még: MGS4) kezében összpontosul. A PMC-k igazi zsoldosok, pénzért bárhol, bármikor és főleg bármit… legyen szó helyi konfliktusról, etnikai villongásokról vagy jófajta puccsról. Crenshaw az amerikai hadsereg repülős elit-osztagából, a HAWX-ból (újabb betűszó: High Altitude Warfare X – az iksz az egység kísérleti



adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft romania**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q1.**



jellegét jelöli) lép át a katonai versenyszférába, és a játék első felében itt, egy PMC-kötelékében fog küldetéseket végrehajtani… hogy aztán egy újabb csavarnak köszönhetően ismét a csillagos-sávos lobogó szolgálatában találja magát, a HAWX oszlopos tagjaként. Élünk a gyanúperrel: David a korábbi munkaadóival is bajszot akaszt majd.

A sztori szempontjából talán még lényegesebb, hogy a HAWX az egyik első olyan Ubisoft-játék, ami kísérletet tesz a meglehetősen ágas-bogas Tom Clancy-univerzum egységessé kovácsolására. Az első küldetés ennek megfelelően egyenesen a két éve megjelent GRAW 2 egyik mexikói missziójának újragondolása, az odalent nyomuló kommandósok helyett a légi hadviselésre fókuszálva. A történet globális, a Föld sok izzó konfliktus-zónáját járjuk, azaz repüljük be a Héjákkal: harcolunk Mexikóban, olajfinomítót védünk a Közel-Keleten, rendet teszünk Dél-Amerikában, a játék utolsó traktusában pedig az Egyesült Államok légterét védelmezzük az agresszoroktól. Apropó, helyszínek, és a játék vége: a HAWX ötletét állítólag a Clear and Present Danger (nálunk Végveszélyben címen futó) 1994-es Tom Clancy mozi adta – a jó memóriájú olvasó bizonyára emlékszik még a rosszban sántikáló drogbáró ellen végrehajtott masszív légi csapásra. A HAWX-ot lezáró küldetéssorozat pedig azoknak lesz majd ismerős, akik játszottak a tavaly év végén megjelent EndWarral – a HAWX vége gyakorlatilag az ott látott események (értsd: a harmadik világháború) kezdete lesz.

SZÁLLUNK RENDELKEZÉSÉRE

A HAWX fejlesztésének kezdetén a Ubisoft három célt tűzött ki maga elé: a játék legyen látványos, gyors, és mindenki számára könnyen tanulható. A látvánnyal az eddig látottak (és a pár hónapja kipróbált előzetes verzió) alapján nem lesz probléma, Ubiék jó pénzért valós szatelit-adatokat vásároltak a játék terepeihez, elmondásuk szerint a HAWX pályái (összesen tizenhét lesz belőlük) nagyjából egyméteres pontossággal igazodnak a valósághoz, még úgy is, hogy igen méretes (esetenként 120 négyzetkilométeres!) játékterekről van szó. A sebesség tekintetében a hatvan frame/szekundumos álomhatár elérése volt a cél – ezt is sikerült összehozni, ami egyrészt jelentős fegyvertény, másrészt pedig becsülendő hozzávaló egy olyan játék esetében, ahol a játékidő többségét a hangsebesség felett száguldva töltjük.

A könnyű hozzáférhetőségért a valóságban is létező, a pilóták életét nagyban megkönnyítő Enhanced Reality System (ERS) lesz felelős. Az ERS digitálisan jelöli ki a következő célpontokat, figyelmeztet a ránk indított rakétákra és egyéb veszélyekre, vagyis egy virtuális segéd-pilóta szerepét töltik be. A műfajjal most ismerkedők kedvéért a Ubisoft erősen felturbózta a rendszert, azaz olyan funkciókkal is felruházták az ERS-t, melyek egyelőre a fantázia birodalmába tartoznak. Opcionálisan ki- és bekapcsolható segítségként a HAWX automatikusan kijelöli számunkra a légiharcoknál követendő ideális repülési ívet (mondjuk egy olyat, amivel épp kijelölt ellenfelünk mögé érkezünk meg), intelligens külső célpont-követő kamerát kínál, és kisegít a bajból, ha elég óvatlanok lennénk, és a gép teljesítményét rosszul felmérve beleszaladnánk egy, a való világban simán katasztrófát eredményező átesésbe.

EGYÜTT AZ IGAZI

A HAWX másik nagy újítása a mostanság lassan kötelezőnek számító kooperatív játékmód bevezetése. A kampány-küldetéseknek igény szerint akár négyen is nekiugorhatunk, ráadásul „kilépek-belépek" rendszerben: ha meggyűlik a bajunk egy misszióval, csak rá kell vakkantanunk az éppen online tartózkodó cimboráinkra, ők a játékba instant belépve rögtön segítséget tudnak nyújtani – de persze a komplett kampány is végigjátszható így az elejétől a végéig. A szintén kötelezőnek számító kompetitív multiplayer sem marad ki a buliból, a HAWX itt nyolc játékost támogat, sima deathmatch és team deatmatch játékmódokban, illetve kapunk objektíva-alapú viadalokat is. A multiplayer-küzdelmekben lehetőségünk lesz osztály szerint választani a HAWX több mint hatvan repülőgépe közül, és itt nyer igazi értelmet a szingli kampányban is élő tapasztalati pont gyűjtögetés is – a begyűjtött pontokból új gépeket, és új fegyvereket vásárolhatunk magunknak.

A HAWX megjelenése itt van a nyakunkon, az eredetileg tervezett 2008 végi premier 2009 első negyedévére módosult – vagyis márciusban kiderül, hogy mi valósult meg a szó legszorosabb értelmében magasba törő tervekből. ■













DARKSIDERS
WRATH OF WAR



adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **vigil**
platform **ps3 x360**
megjelenés **2009. q2.**

A Jelenések Könyve, és az ott leírt világvége hálás játéktéma: minden és mindenki elpusztul, a világ magába dől, démonok, angyalok, halál és kétségbeesés – vagyis adott minden, ami egy sötétre hangszerelt akciójátékhoz szükséges. A témának többször nekifutottak, most a THQ és a Vigil megy vele egy kört, méghozzá szokatlan formájút. A Darksiders: Wrath of Warban az Apokalipszis Négy Lovasának egyikét, a Háborút fogod alakítani, a Világvége hajnalán.

A MEGTÉVEDT LOVAS

A Darksiders nyitópályája ennek megfelelően a Föld, méghozzá az utolsó napon. Az Apokalipszis javában zajlik, hősünk, War földöntúli erőkkel felruházva végzi a munkáját, öl és pusztít, angyalokkal harcol, és gondoskodik arról, hogy minden a legnagyobb rendben hulljon darabjaira. És itt jön a csavar: War hirtelen összeesik, és egyfajta isteni bíróság, a Charred Council előtt találja magát. A tanács árulással vádolja, az Apokalipszisnek még nagyon nem kellett volna beindulnia, tévedés történt, a Lovasok feleslegesen lettek bevetve. Wart villámgyorsan pusztulásra ítélik, de ő kidumálja magát: meggyőzi a tanácsot arról, hogy a Lovasok nem tehetnek semmiről, a három kollégája eltűnt, ő pedig mindent meg fog tenni azért, hogy véget vessen a világvégének, és kézre kerítse a felelősöket. A Tanács hisz neki (egy kicsit), de a biztonság kedvéért megfosztják minden erejétől, speciális képességétől és felszerelésétől (hogy lehessen nagyokat fejlődni a játék során),





és mellécsapnak egy felügyelőt is; a Watcher folyamatosan figyelni fogja War tevékenységét, és lecsapja, ha rossz útra téved. Indulhat az akciódús pokoli nyomozás, és a korábbi munkaköri leírásnak gyökeresen ellentmondó Apokalipszis-stop.

A HÁBORÚ HÁBORÚJA

A Darksiders külső nézetes akciójáték, sok ugrálással, kalandelemmel, és bőséges karakter- illetve tárgyfejlesztéssel megbolondítva, az apukáját Devil May Crynak hívják, az anyuci pedig minden bizonnyal a God of War volt. A fentiekből kiviláglik, hogy War alaposan lecsupaszítva, a korábbi képességei nélkül érkezik vissza a Földre rendcsinálási szándékkal, ami leginkább rengeteg vagdalkozást jelent majd. War egyetlen megmaradt fegyvere a méretes kardja, ezzel több (a szokásos: gyors, de gyengébb, vagy lassabb, ám erősebb) támadást kombinálva már a kezdet kezdetén csinos kombókat tud bevinni a nagy számban támadó ellenérdekelt feleknek. Tud ugrálni is, az elején kisebbeket, aztán az első, speciális képességet biztosító tárgy (a Tempest Cloakkal lebegni tud) megszerzése után már nagyobbakat is.

A képességek, és az ezeket biztosító tárgyak és felszerelések folyamatos visszaszerzése a Castlevania-Metroid párosból ismerős játékmenetet eredményez, vagyis az új cuccoknak köszönhetően értelmet nyer a korábban elérhetetlen területekre való visszatérés, az új tulajdonságoknak köszönhetően új helyekre juthatunk el. Lokációkból pedig lesz sokféle, a Világvége által javában szaggatott Földön kívül a Túlvilágra is eljuthatunk majd. A Túlvilág nem csak vizuális variációt jelent majd, hanem játékmenetbeli változatosságot is: a Darksiders számos felfedezhető, kipucolható labirintusának döntő többsége itt helyezkedik el. A katakombák a fejlesztők elmondása szerint nem törnek a masszívabb RPG-k sokórás hasonló helyszíneinek trónusára, maximum kilencven perc alatt teljesíthető lesz mindegyik. A járatok azért is fontosak, mert itt találkozhatunk majd a Darksiders logikai jellegű játékelemeivel. Ezek kezdetben meglehetősen egyszerűek lesznek (kapj fel egy bombát, és vágd az előtted tornyosuló törmelékhalomhoz), de később a Zelda-sorozatból ismert, többszörös tárgyhasználatot, rejtett kapcsolók aktiválását, és bőséges ugrálást igénylő feladványokkal is találkozunk majd. A katakombák minden esetben masszív





(Anti)hősünk hátasa nem az a „masni-a-sörénybe" jellegű lovacska...

Az alkotó

A Darksiderst fejlesztő Vigil egyik alapítója, Jose Madureira a képregény-rajongók számára lehet ismerős, hisz a '90-es években ő lehelt új életet (és designt) az X-Men szériába.

Joe Mad, ahogy hívatja magát '97-ben kiszállt a Marvelből, majd magára hagyta a saját maga által kreált Battle Chasers szériát is, hogy beléphessen a videojáték-iparba.

Eleinte az NCSoftnál dolgozott, majd a Dungeon Runners megjelenése után lelépett a haverjaival, és így jött létre a Vigil. A Darksiders egyedi stílusa is neki köszönhető, ő a kreatív direktor.

boss-küzdelmekkel zárulnak, az ígéretek szerint itt sem csak a reflexeinkre és harci tudásunkra lesz szükségünk, a nekivadult Főnököket egyedi trükkök segítségével tudod visszaküldeni a Pokolba.

NAGYPÁLYÁS PUSZTÍTÁS

Logikai feladványok és kombók ide vagy oda, a Darksiders harcrendszere az eddig leírtak alapján nem tűnik túl bonyolultnak, stimmt? Pedig az. A kardod harc közben többféle módon fejlődhet, az újabb csapásokkal fokozatosan növekszik – dönthetsz, hogy a nagyobb penge nagyobb csapásait választod, vagy az összegyűlt energiát brutális támadás formájában „kisütöd" az éppen gyepált ellenfelekre. A később felfedezhető Kovács segítségével plusz speciális tulajdonságokkal is felruházhatod a pengét. Ott van aztán a kesztyűd, ezzel a kezdetekben szintén csapkodhatsz, aztán különleges erőket kapcsolhatsz hozzá – ezek általában területre ható támadások lesznek. A játék során begyűjtött tárgyak nem csak passzív erőkkel ruháznak fel, lesz köztük offenzív támadás és varázslat is. Közös bennük, hogy mindegyikük a normál fizikai támadásaiddal felépített manából (bocsánat: wrathből) táplálkozik.

Tovább is van, mondjam még? Mondom. A pengén és kesztyűn kívül bármilyen tereptárgyat (például lámpaoszlopokat) fegyverként használhatsz, sőt, később különféle (szintén fejleszthető!) lőfegyverekre és ravaszul hajigálható pengékre is szert teszel. A harc ráadásul nem csak gyalogosan folyik, War hátasa (...ha már lovas), Ruin folyamatosan lesi a parancsaidat, a démoni jószág bármikor, akár a levegőben is megidézhető, a hátára pattanva legázolhatod az ellenfeleidet, lövöldözhetsz, és állítólag lesz olyan boss-küzdelem, amit teljes egészében a paci segítségével nyomható majd végig. A változatosságra és komplexitásra tehát nem nagyon lehet majd panasz, a fentebb felsorolt lehetőségeken kívül a Vigil meglepetéseket (több speciális NPC-t, titkos fegyvereket) is tartogat a batyuban.

A Darksiders 2009 első traktusában debütál, és jó eséllyel pályázik arra, hogy sikeresen töltse be a 2008-ben megjelent két kaszabolós nagyágyú (Ninja Gaiden 2, illetve DMC4) és a valamikor év végén várható God of War 3 között tátongó méretes szakadékot. ■





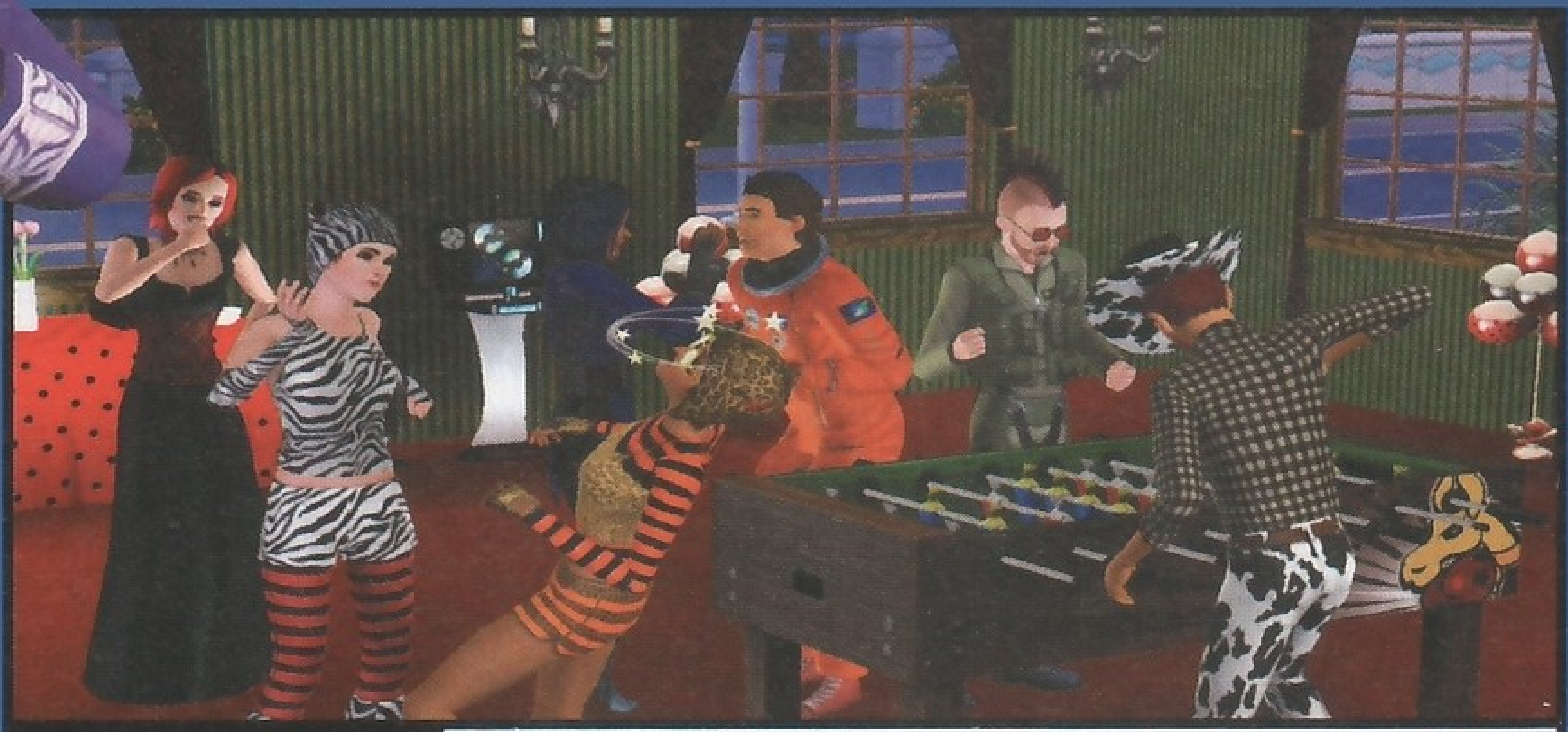
Minden idők legnépszerűbb PC-s sorozatának harmadik része

THE SIMS 3



Sims. Már nem is játék, hanem egy jelenség, egy fogalom. Ráadásul az EA nagyságának egyik legfontosabb pillére. Az eddigi részekből, minikiegészítőkből már jóval százmillió fölött járnak az eladások, a teljes játékvilágban ezt csak Mario és a Pokémonok tudják lepipálni.

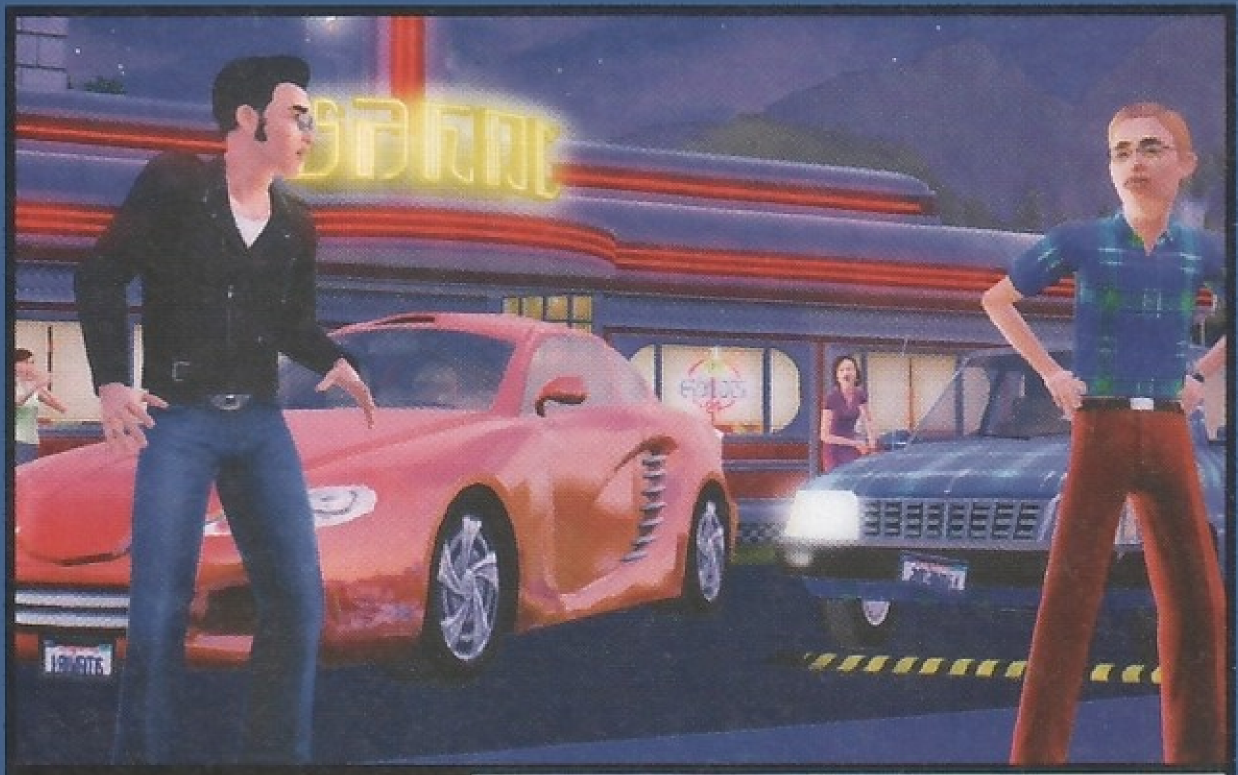
A március tájékán érkező Sims 3 nem egy folytatásnak álcázott kiegészítő, nem valami fantáziátlan, kiszámítható folytatás – a játék teljesen átalakul. Egyszerre lett életszerűbb és meseszerűbb, így aztán a rajongóknak nem is kérdéses, hogy lecsapjanak-e rá, de ezúttal még a Sims sikerét utáló játékosok is remekül szórakozhatnak vele. RPG-elemek? Naná! Következzen a játék öt legnagyobb újítása. ■



SZEMÉLYISÉGEK Karaktereinknek megalkotásukkor öt személyiség-vonás válogathatunk be a hatalmas listából. Kleptomániás, zseni, romantikus, környezetvédő, rendmániás, ezermester, karrierista – több száz választás lesz. Ezek kihatnak az életünkre: ezek mondják meg, hogy figuránk minek örül, mitől szomorú; és e dolgok dinamikusan változnak. Ha gonosz karakterrel átmegyünk a szomszédos nagycsaládba, megjelenik a „lopj cukrot a kisgyerektől" feladat – teljesítésekor nekünk jó, de anyuval bizony összeveszhetünk…



HÁZALAKÍTÁS Talán nem kell hangsúlyozni, hogy a Sims 3 még tovább viszi a testreszabhatósági lehetőségeket. Olyan karaktert kreálsz, amilyet csak akarsz, borzalmasan extrém lehetőségek között. Körszakállból is van vagy ötféle trimmelési opció, de ezen túl is választhatsz a szőrszálak hosszán, a színükön (színátmenettel, ha akarod) és sűrűségükön. Mindez a házakkal is működik. Nem tetszik a dunyha mintája? Rakj bele több csíkot, sűrítsd a virágmintát, színezd át a rostokat – és ha tetszik, a mintát bármire rárakhatod!



HÁLÓZATOSODÁS Online játék nem lesz, de simedtől a tapétamintákig mindent feltölthetsz a netes adatbázisba, és mazsolázhatsz a többiek ilyen cuccai közül. Fizetős kiegészítők helyett (mellett) online is költhetsz – valódi pénzt –, hogy pont a megfelelő kanapét és vázát vehesd meg. Fényképezkedhetsz, filmezheted simjeidet, a YouTube-on külön csatorna várja mozijaidat!



VÁROSNÉZÉS Eddig be voltál zárva a lakásba, csak dolgozni jártál ki (apropó – aprólékosan szabályozhatod munkahelyi teljesítményedet), de most az egész város bejárható. Kvaterkázhatsz a szomszédokkal, elmehetsz diszkóba, vagy éppen a parkba sakkozni. A ruhaboltban vehetsz új cuccokat, a konditeremben edzhetsz, a parkban letámadhatod a csajokat.



SZEREPJÁTÉK Ha teljesítesz egy, a személyiséged által diktált aktuális feladatot (küldetést), tapasztalatokkal gazdagodhatsz (XP-t kapsz) és még a karaktered kedve is felderül egy időre (néhány óráig ható buffot kap). A pontjaidból (XP-ből) vehetsz különleges cuccokat (varázstárgyakat) is. Van testépítő gép, szellemcsalogató és mágikus diszkógömb is, de a kedvencünk az acélos húgyhólyag lett – ezt megvéve soha többé nem kell a vizelési ingerrel törődni! Final Fantasy, perverzeknek – ez kell nekünk!



OVERLORD II

Ha tavaly vagy tavalyelőtt nem játszottál az Overlorddal, remek mókából maradtál ki! Tényleg: ahogy a Dungeon Keeper óta tudjuk, gonosznak lenni jó, nagyon jó. Az Overlord pedig pontosan ezt kínálta, fantasy kliséket egymásra halmozó, és azokat alaposan parodizáló gonoszságot. Te voltál a félelmetes Nagyúr, aki az őt szolgáló goblinszerű Teremtmények hadát irányítva hozott romlást és pusztulást a puhatestű emberekre, és egyéb, taszítóan humanoid fajzatokra. A Raising Hell küldetéslemez végén a Nagyúr sajnálatos módon a Mélységben ragadt – ami nem akadályozta meg a játékot jegyző Triumph-Codemasters párost abban, hogy folytatást készítsenek a játékhoz…

adatlap
kiadó **codemasters**
fejlesztő **triumph**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. q3.**





■ **Ezt a bandát már Asterixék is könnyűszerrel csapták le – nekünk sem lesz nehéz dolgunk!**

RÓMAI KETTES

Itt és most a számozott folytatással foglalkozunk, de a rend kedvéért illik megemlíteni, hogy nem az Overlord II lesz az egyetlen Overlord játék idén. A Wii-tábor az előzményeket elmesélő Overlord: Dark Legend segítségével gonoszkodhat nagyot, a Nintendo DS-t forgatók pedig az Overlord: Minionsban terelgethetik a csínytevésre mindig kapható Teremtményeket. Azonban az igazi folytatás az Overlord 2 lesz. Az előző Nagyúr távozása után rosszra (jóra?) fordult a világ sorsa, a Sötét Torony gazda nélkül maradt, és hatalmas robbanás kíséretében pusztult el, a rendet parancsoló Birodalom (nagyjából az ókori Róma fénykorára tessék gondolni) pedig kíméletlenül terjeszkedik, és még kíméletlenebbül üldöz mindent és mindenkit, ami vagy aki a fantázia és a varázslat univerzumába sorolja magát. A Teremtményeket elpusztították, egyetlen törzs tartja csak a frontot a távoli északon. Itt születik meg az új Nagyúr is: gyermekkorában már vinnék kivégezni, de a Teremtmények ügyes és kétségbeesett támadással kiszabadítják, hogy évek múlva bosszúra és hódításra éhesen ébredjen fel az alattvalók által gondosan újjáépített Sötét Toronyban. Szolgálói hűségesebbek, mint valaha, az új Nagyúrra vár a feladat, hogy alaposan fenékbe billentse a magát jónak és kultúráltnak mutató, de valójában a velejéig rothadt Birodalmat.



■ **Fóka ellen farkassal – oké, fair-play díjat nem é mel, de ha esélyekről van szó, mi inkább ezt a felá szeretjük…**



MASSZÍV CSATÁK

Az Overlord II több ponton is fejlődik az elődhöz képest. A legszembetűnőbb talán az, hogy a játék a korábbinál jóval epikusabb méreteket ölt. A kezdeti területek gerillahadviselése után szembetaláljuk magunkat a Birodalom jól szervezett főerőivel, ők pedig nem kispályáznak – egyszerre akár ötven, szigorú katonai alakzatban támadó ellenféllel találjuk majd szembe magunkat, Teremtményeink pedig hasonló számban (igaz, jóval kevésbé fegyelmezettebben) veszik fel velük a harcot. A szolgálóink terén is kapunk több újdonságot. Ugyan továbbra is négyféle (a barna erős; a vörös tűzlabdázik; a zöld ügyes és lopakodik; a kék pedig gyógyít) áll belőlük rendelkezésünkre, de jóval eszesebbek lesznek, mint korábban, és ezúttal hátasokat is kapnak. A kékek kivételével az összes Teremtmény tud hátasokat használni, a barnák farkasokat lovagolnak, a farkasok pedig gyorsak és harapnak; a vörösök a szalamanderek hátáról lángszóróznak; a zöldek pedig pókok segítségével másznak meg falakat, és



THE EMPIRE A Birodalom, vagyis az ellenség. A terület szívében áll a Birodalmi Főváros, ami megtestesíti mindazt, amit a Nagyúr és követői gyűlölnek. Vidám, kövér emberektől hemzsegő város – a szolgálóid élvezettel fogják lerombolni.



NETHERWORLD A Nagyúr föld alá épülő bázisa sokkal nagyobb lett, mint az előző rész otthona. Nem csak kohó lesz benne, de mágiafókusz is!



NORDBERG A Fagyos Észak, innen indul a Nagyúr új kalandja. Alaposan beleronDíthatsz a karácsonyba, és az aranyos bébifókákat is kezelésbe veheted. A kunyhókat hó borítja, de azért jól égnek…



FAIRYLAND Semleges vidék, a Birodalmat és a Nagyurat egyaránt gyűlölő tündék otthona, a Sötét Torony fekete varázslatainak antitézise. A tündék vezetője az emós Flórián, aki már régen kiérdemelt pár alapos pofont a verseiért.



EVERLIGHT Régebben a tündék menedéke volt, de a Birodalom megjelenése óta alaposan átalakult. Most üdülőhely, ahol részeg, színes leplekbe burkolódzott birodalmiak múlatják az időt. A lustaság pedig komoly büntetést érdemel…



WASTELANDS Az első Sötét Torony felrobbanása nyomán keletkezett kietlen, sötét energiáktól szabdalt sivatag. Nyomokban emlékeztet még ugyan az első epizód helyszíneire, de most már az enyészet az úr.

szőnek hálókat az óvatlanul bóklászó ellenfeleknek. A teremtmény-hordák terelgetésében nagy segítségünkre lesznek a később belépő, magasabb szintű szolgálók: a Bajnok Teremtmények egy tíz főből álló osztagot parancsnokolnak, és jóval erősebbek lesznek, mint a mezei kollégáik.

De nem csak ők kapnak kiemelkedő szerepet a folytatásban, hanem a lopakodó zöldek is. Ők álcaruhákat szerezhetnek, és ölthetnek magukra, és ezek segítségével a korábbinál komolyabb célpontok elfoglalása is lehetővé válik. Az egyik küldetésben például méretes várkastély tornyosul a Nagyúr előtt, el kéne törölni valahogy a föld színéről. A túlerő hatalmas, a várfal nagy és meredek, a közvetlen ostrom öngyilkosság lenne, így szolgálóink előbb elintézik a rájuk támadó előőrsöt, aztán azok ruháit magukra öltve belopóznak várba, odabent elkötnek egy ostromgépet, tűzgolyókat hajigálnak a védőkre, és ballisztát használatba véve lerombolják a falakat, hogy a Nagyúr és serege gond nélkül besétálhasson az erődítménybe. Gonosz és hatásos.



URALKODUNK

És ha már a gonoszságnál tartunk: a Nagyúr ismét kedvére lubickolhat a rosszcselekedetekben. Alapvetően kétféle utat választhatsz a világ uralmad alá hajtására. Hódíthatsz vagy pusztíthatsz – mindkettőnek meg van a maga előnye. A hódítás a különféle települések uralmad alá hajtását jelenti, a pusztítás pedig értelemszerűen a lakosság likvidálását. Előbbi nem hoz azonnal eredmény, de később komoly erőket, jutalmakat zsebelhetsz be, míg az utóbbi kevésbé hatalmas, de instant ajándékokkal kecsegtet. A legyőzendő ellenfelek variációja is dicséretes, ismét találkozhatsz majd kőkemény főnökkarakterekkel, akik a Nagyúrhoz hasonló, sőt, egyes esetekben az övét meghaladó erőkkel rendelkeznek. A Birodalmon kívül az egyik legádázabb ellenfélnek egyébként a Flórián kódnévre hallgató tünde-vezér ígérkezik, ő rendkívül jóságos, érzékeny, szívből utálja a Birodalmat és a Nagyurat, szabadidejében verseket ír, és emós slágereket hallgat. Már most gyűlöljük…



A hozzá hasonló ezement karaktereKért, meg úgy általában a komplett sztoriért és univerzumért ismét Rhianna Pratchett, Terry Pratchett lánya felel. A bájos leányzó visszatérő vendég, az első részt is ő jegyezte, nominálták is érte a patinás Writer's Guild Awardson. Rhianna más csapatokkal is dolgozott a közelmúltban (pl. Mirror's Edge), de az Overlord maradt az igazi kedvence, mert itt élheti ki magát igazán – a játék jellegzetesen sötét angol humorral operál, és paródia lévén nem igazán korlátozza semmi a durvább ötletek megvalósítása során. Durvább ötletek pedig lesznek bőven, Ms. Pratchett az előzményeknél sokkal, de sokkal nagyobb szabású gonoszságokat agyalt ki a Nagyúr számára.

Az Overlord első epizódja klassz, jó humorral megtámogatott, az akciót a taktikával kiválóan keverő alkotás volt. A második felvonástól is nyugodtan várhatjuk ugyanezt: nyáron érkezik a nagyobb, durvább és még gonoszabb Nagyúr. ■

■ **A táncoslábú, dalostorkú elfeket élmény lesz legyilkolászni!**







RESIDENT EVIL 5

A producerrel együtt próbáltuk ki a Capcom horrorsorozatának legújabb tagját

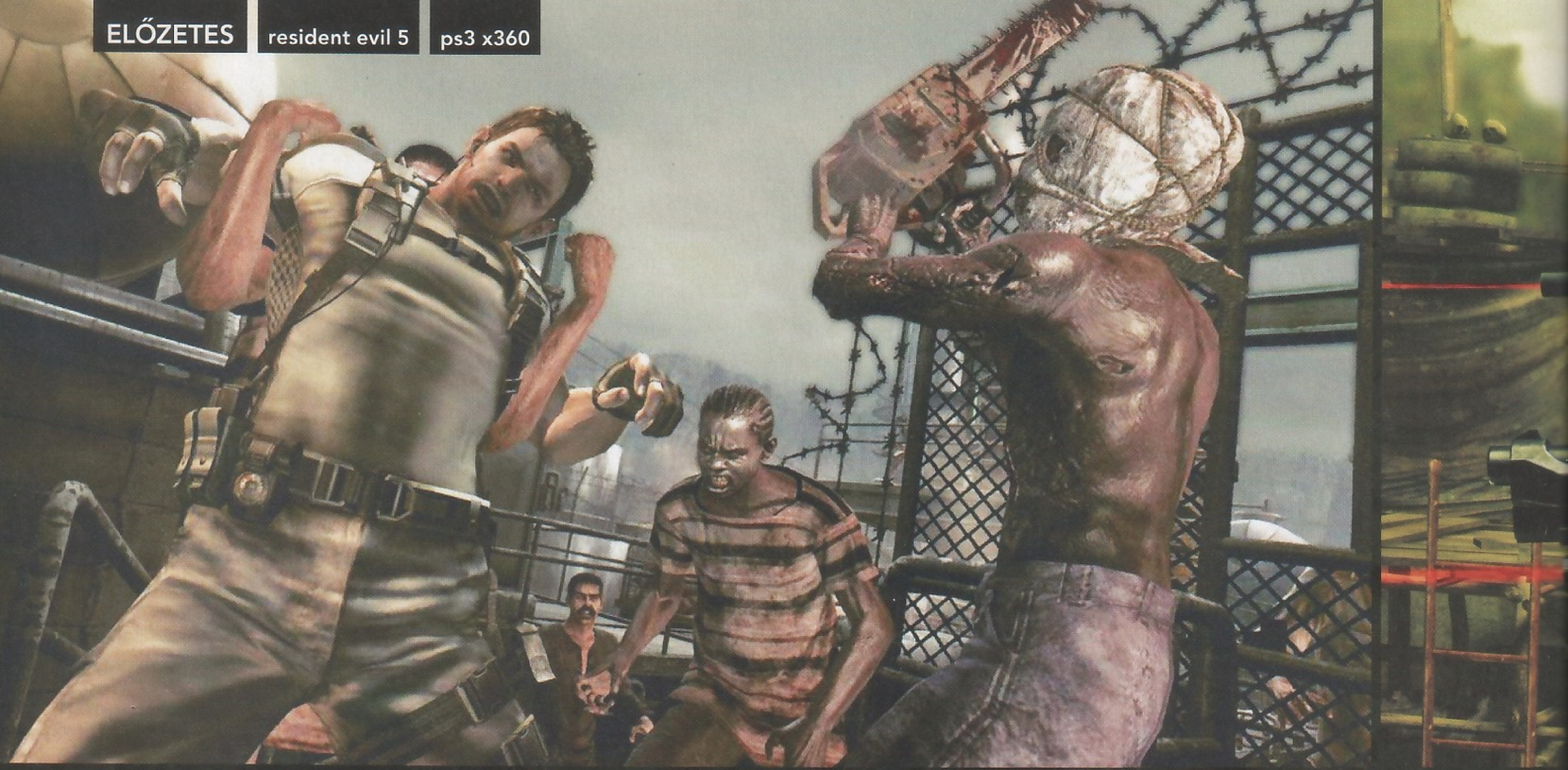
Újságírónak lenni általában jó dolog, sőt, néha nagyon jó! Főleg, amikor Grath szerdán egy repülőjegyet nyom a kezembe azzal a felszólítással: „rohadj meg, pénteken lapleadás, nem érek rá, így neked kell kimenni és megnézni a Resident Evil-t!" Ilyen kedves nógatás esetén az ember nem mondhat nemet, úgy meg főleg nem, hogy az említett mű előző epizódja a cikkíró egyik legnagyobb kedvence. A játék, amelynek negyedik része a létező összes díjat megnyerte, amelyik újraírta a túlélő horrorok történelmét, és amelyik olyan embereket is a tévé elé szegezett, akik korábban ki nem állhatták a műfajt, újabb mérföldkövéhez érkezett! A Resident Evil 5 az év egyik legzseniálisabb kooperatív módjával felvértezett akciójátékának ígérkezik, amely a Capcom ígérete szerint a Street Fighter IV és a Bionic Commando között márciusban végre megérkezik!

ÚJ IRÁNYOK

A Resident Evil ötödik része több szempontból is szakít az előző rész jól működő elemeivel. Az első és legszembetűnőbb változás természetesen a grafikát és a játékkörnyezetet érte. Az előző konzolgeneráció egyik legjobb teljesítményét nyújtó motorját az újgenerációs konzolokon futó döbbenetes képi világ megjelenítésére alkalmas engine váltotta fel. Már az előzetes képeken is látszott, hogy a játék mennyire ultrabrutál módon néz ki – az afrikai táj, a beteges karakterek! –, mozgás közben azonban még így is meglepetésszerűen gyönyörű látvány fogad!

A főhős az első Residentek S.T.A.R.S. alakulatának túlélője, illetve a későbbi Code:Veronica epizód főszereplője Chris Redfield, így akik az előző rész Leonját várták, azok csalódni fognak, mint ahogy azok is, akik kísérteties erdőkben, eldugott falvakban hörgő vasvillával és fáklyával a kezükben támadó zombikra, vagy legalábbis zombiszerű lényekre vágynak. A Resident Evil 5 a sikerek ellenére szakított az előző rész hangulatával és a Sólyom végveszélyben film képi világához és szomáliai helyszíneihez hasonló színterekkel találkozunk benne.

A stúdióban bemutatott két demópálya mindegyike verőfényes napsütésben játszódott így az önmagukban is balsejtelmes, ködös, a középkori Európa hangulatát sugárzó elemeket más rettegés váltotta fel: a hordákban életünkre törő zombik (technikai értelemben nem zombik, de a könnyebb érthetőség kedvéért ezt a szót fogom használni az előzetesben). A több száz színesbőrű eszement egy pillanatnyi szusszanást sem hagyva ront ránk és társunkra, Shevára a gyönyörű és dögös kommandósra, akit jobb esetben barátunk (on- vagy offline is mehet a kooperáció), nem ilyen jó esetben a gép vezérel! Ugyancsak újdonságként könyvelhetjük el az irányítást is, amiben immáron választható az FPS-mód ami a Resi 4-metódus és a klasszikus FPS-ek hibridje. Jómagam megszállott Resident Evil 4 rajongóként természetesen maradtam a régi jól bevált irányítási rendszernél, de aki közelebb akarja magát érezni az akcióhoz, az választhatja ezt a hibrid megoldást is. A neten sokan zavarónak találták, hogy a főhős még mindig képtelen rohanás közben lőni, ergo csak egy helyben állva vagyunk csak képesek sorozatot leadni. Nekem a tesztverzió játszása közben fel sem merült, hogy valakinek nem jön be ez a „hagyományos"



adatlap
kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom japan**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. q1.**

megközelítés, hiszen a sorozat védjegye, hangulati eleme volt, hogy menekülünk, megállva lövünk, majd újra menekülőre fogjuk.

A tárgyhasználati rendszert ennyire nem szerettem, és az szerencsére meg is változott. Végre pillanatok alatt, menet közben, a játék megállítása nélkül használhatjuk eszközeinket és készíthetjük el a gyógynövényekből készült főzeteinket. Ennek hátránya, hogy szorult helyzetben nincs sok idő a gyógyítási procedúrák megtervezésére, így gyakran előfordul, hogy a gyógyító fiolával a kezünkben csapják le a fejünket majd. Az inventory másik újítása, hogy a RE4-től eltérően minden tárgy egy rubrikányi helyet foglal, nem kell egy-egy újabb cucc felvétele esetén átrendezni az egész hátizsákot – vagyis egyszerre legfeljebb kilenc tárgy lehet nálunk.

A Resi 4-ben sokkal több volt a kaland – az ötödik rész inkább az akcióra, a kooperációra koncentrál!

Egy másik változás, bár ez inkább csak a nosztalgiában erős játékosokat fogja keményen érinteni: a klasszikus írógépes mentési rendszert kivágták a játékból, úgyhogy tintaszalagokat sem kell majd gyűjtögetni. Ezek helyett a klasszikus checkpoint-rendszer használja majd a Resi 5 – remélhetőleg ez nem jelenti azt, hogy túlságosan lineáris lesz a program. A kipróbált bétaverzióban mindenesetre működött a dolog – nem kellett túl nagy részeket újra teljesíteni halál után, de közel sem volt Prince of Persia-szerű módon túl megbocsátó a játék. A Resi 4-ben szereplő kereskedőket nem láttuk, de a pályák között lehetőség van a megszerzett aranyból új cuccok vásárlására, a régiek fejlesztésére.

ÓÓÓ, AFRIKA

A történetről amúgy nem sokat árultak el, csak az alapokat tudtuk meg. A biofegyverek (értsd: génkezelt mutáns szörnyszerű lények) elleni harcban az ezek ellen létrehozott testület tagjaként jutunk el Afrikába, egy reptéri incidens nyomán. Ez utóbbi, mint korábban megírtuk a Resident Evil Degeneration filmben kerül bemutatásra – itt meglehetősen hamar kinyírják társainkat, de szerencsére egy helyi ügynök, Sheva Alomar mellénk szegődik, és velünk is marad, hiába emelkednek a tétek. Merthogy események lesznek, a Tricell sejtkutató cég tevékenységének köszönhetően ugyanis hamar elszabadul a pokol (nincs közük az Umbrellához, de ők is a T-vírus egy mutációjával dolgoznak). Eleinte csak a furcsán viselkedő (fertőzött) helybeliek jelentenek gondot, de nemsokára feltűnik a rég ismert, rég utált Wesker, és mindent elront. Alaposan betesz nekünk, és a játék második felében – amiről még egyetlen kép, egyetlen információ sem derült ki – már egyenesen őt kell elkapni.

A végigjátszás után sem fogunk unatkozni – merthogy rengeteg bónusz vár majd a kitartó játékosokra. Ugyan egy Mercenaries-jellegű mellékszálra nem tett ígéretet a Capcom, de az biztos, hogy legalább két extra játékmód nyílik meg a teljesítés után. A Capcom mostanában például egyre több tapasztalatot szerez a klasszikus, kompetitív multiplayerben, és mivel a Lost Planet fejlesztői is részt vesznek a projektben, talán nem csak ábrándkergetés, ha valami ilyesmit vizionálunk a játékba…

A mai akciójátékok között – merthogy a RE5 sokkal inkább sorolható ide, mint bármelyik korábbi rész – szokatlan, de remekül működő húzás, hogy a golyók, támadások mindenkire kihatnak. Mit is jelent ez? Ha egy nagy zombitömeg közepére csalunk egy baltás ellenfelet, akkor az kis szerencsével lemészárolja társait. Ugyanígy, ha egy mesterlövész és magunk között tudunk tartani pár ellenfelet, akkor az saját haverjai között fog rendet vágni.

A képeinken is látni egy harmadik, mocsaras pályát – ezt csak videó formájában mutatták meg, kipróbálni még nem lehetett. Itt található a játék egyetlen irányítható járműve, egy meglehetősen fürge motorcsónak,



1 CHRIS REDFIELD
Már nem a STAR, hanem a BSAA tagja, de feladata ugyanaz: behatolni a területre és szétrúgni a mutáns szörnyek hátsóját.

2 SHEVA ALOMAR
Sheva a BSAA nyugat-afrikai szekciójának egyik tagja, aki a családját ért pusztító vírustámadás miatt személyesen is érintett a Tricell-ügyben.

3 EXCELLA GIONNE
A Tricell afrikai ágának vezetője egy gyönyörű, ám végtelenül számító és önző nő, aki a Weskertől kapott vírustörzsek fejlesztésével emelkedett fel a ranglétrán.

4 ALBERT WESKER
A dolgokat a Chrisszel már kétszer is bajszot összeakasztó Wesker kavarja a háttérben – a vírustól félelmetesen erős fickó megint istenné akar válni…



amelyet az egyik fél vezet, a másik pedig ultragresszívan megvéd az esetleges érdeklődőktől (a krokodilok mellett ide értendők a vírus által „megrágott" keselyűk is). A játék egyébként sokkal változatosabb helyszíneket kínál, mint az eddig legtöbbször mutatott ütött-kopott afrikai nyomortanya. Persze ez is igen hangulatos, szinte érezhető a feszültség, ahogy hirtelen elhallgat a zene, és rövid ideig csak a szél által zargatott rozsdás kapuk, láncok zörgése hallatszódik. Aztán elszabadulnak a dolgok, hirtelen ránk támad néhány mutáns kutya (hiéna?), majd utánuk légiószám következnek a helyiek… Később át kell navigálni magunkat egy igen hiányosan bevilágított hatalmas gyémántbányán, be kell járnunk az említett mocsarat, a Tricell bázisán és kutatólaborjában kell bizonyítékokat találnunk, és a sok újdonságot mutató fent említett videó egyik leghangulatosabb részét nem is említettük. Ez egy klasszikus afrikai törzsi falu, nádból, vályogból épített házakkal, egyszerű tákolmányokkal – és rendkívül dühös törzsbeliekkel. Ezek nem csak dárdával támadtak a karakterekre, de fürge közelharcba is bátran bonyolódtak; ami igen nagy meglepetés a fegyveres-arcleharapós zombifélék után. No és az sem véletlen, hogy a borítónkon látható kép címe oil refinery, azaz olajfinomító; tippünk szerint a végjáték egy ilyen építményen fog játszódni Ha már csak ennyi eltérő helyszín lesz a végleges játékban, már akkor is elmondhatjuk, hogy a sorozat legváltozatosabb példányáról van szó – és nagy összeget tennénk rá, hogy néhány meglepetés mindenképpen lesz még a Resident Evil 5-ben…

LEFT 4 DEAD? UGYAN MÁR!

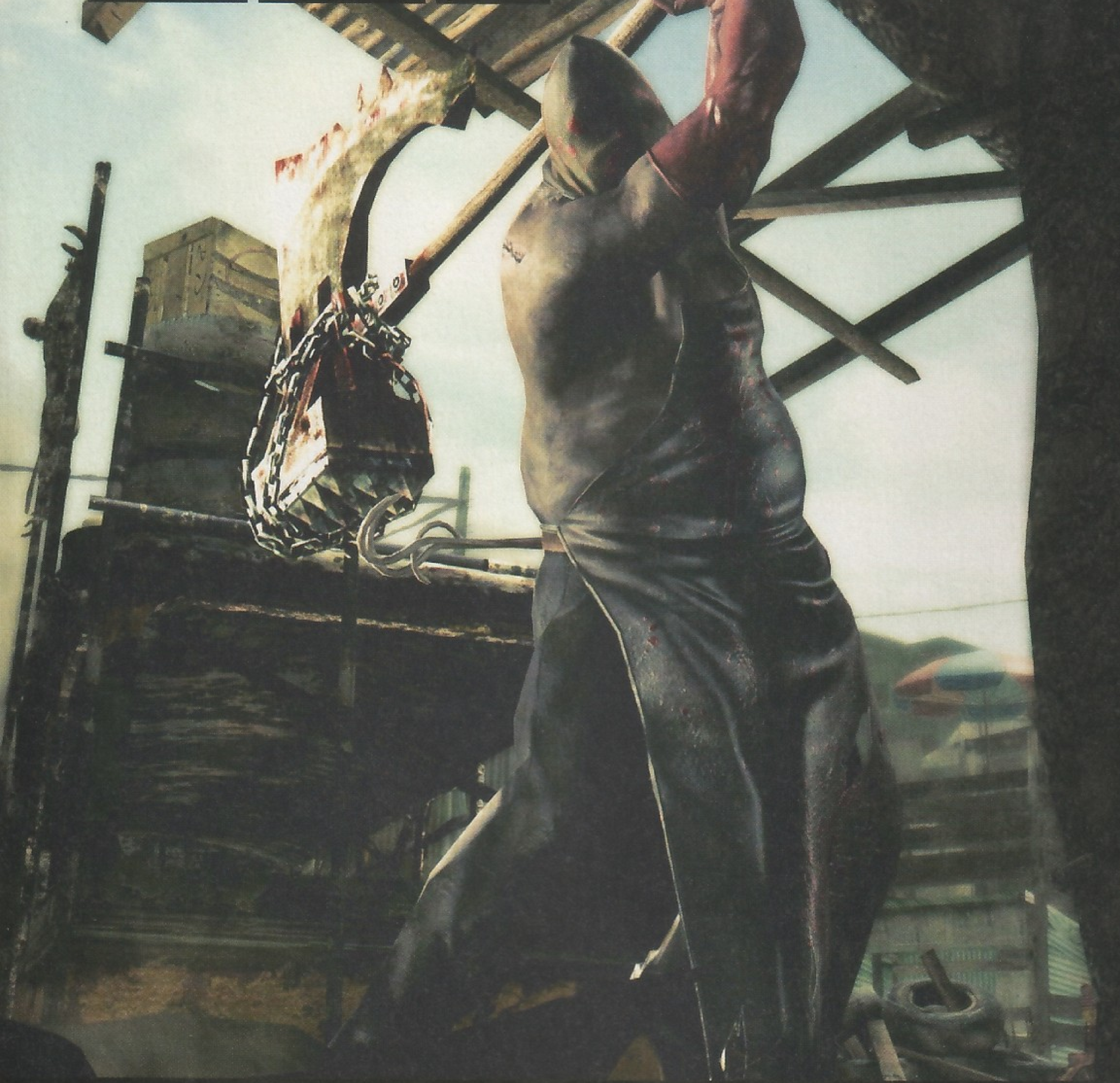
A tavalyi év talán legzseniálisabb kooperatív játékának a világ legtöbb magazinja a Left 4 Deadet választotta. Hogy miért, az számomra örök rejtély marad, mindenesetre, ha a Resident Evil 5 tavaly jelenik meg akkor a Source-motorral életre keltett zombiknak esélyük sem lett volna e kihívókkal szemben. Bátran állíthatom, hogy a producerrel végigjátszott két küldetésben jobban szórakoztam, mint bármelyik eddig játszott koop-játékkal – pedig nálam nagyobb Halo-fant nem nagyon találni… Az élmény olyannyira elkapott, hogy utána egyedül már egyáltalán nem volt kedvem leülni a gép elé, és alig vártam, hogy az ebédszünet végeztével újra ketten essünk neki a játéknak.

Én Christ, a srác Shevát irányította és ez kis eltérést is jelent, hisz alapból mindkét hős más arzenállal van felvértezve. Míg Sheva távcsöves puskát és pisztolyt visel addig Chris gépfegyverrel és pisztollyal eshet neki a zombiknak. Természetesen a tárgyak és a lőszerek cserélhetők is, így mindkét szereplő fegyvertárja kipróbálható (és persze

Néhány helyszínen időre kell elérni a kitűzött célt – természetesen ilyenkor milliószám özönlenek elő a vírusfertőzött helyiek….







megfelelő kutatással új, jobb fegyverekre cserélhető). A játékot alapjában véve két részre bonthatjuk. Az elsőben zombikkal kell küzdenünk, ahol a hordák vezéreit gigantikus bárdokkal felvértezett behemótok alkotják. Ekkor a hatalmas játéktéren a tereptárgyakat és a terepviszonyokat kihasználva kell likvidálni őket. Az út mellett elhelyezett hordókat szétlőve felrobbanthatjuk őket, a házakba menekülve csak az ajtókat és az ablakokat kell bevédenünk, az épületek tetején pedig csak oda kell figyelnünk, ahol a zombik feljuthatnak. A szorultabb helyzetekben egyik épület tetejéről átugorhatunk a másikra, vagy éppen egy kötélhágcsón átmászva menekülhetünk az ellenségek elől. Ezekben a szituációkban fontos, hogy maradjunk együtt. Ha ugyanis az ellenfél elkap minket, csak társunk segíthet rajtunk (egy mozdulattal földre viszi az ellent vagy Sheva esetében forgó rúgással leszedi a hátunkról). Ha azonban a segítség késve érkezik, akkor az egész pályarészletet újra kell kezdenünk! Fontos, hogy az összes sarkot és dobozt vizsgáljuk meg (utóbbiakat törjük össze), hogy a bennük található gyógynövényekkel és töltényekkel nagyobb eséllyel menjünk neki a feladatoknak.

A másik részét a programnak a kifejezetten kooperatív részek jelentik. Ekkor a Gears of Warhoz hasonlóan kettészakad a csapat és külön utakon (Chris bakot nyújt Shevának aki nem tudja őt felhúzni így esélyünk sincs együtt továbbmenni), de egymást folyamatosan szemmel tartható szakaszokon kell keresztülvergődnünk az újbóli találkozásig. Ezekből már a két demópályán is rengeteggel találkoztam. Már épp kezdtük volna megunni a hentelést (oké, én napestig folytattam volna), amikor szétváltak útjaink: én a belváros sikátorában, míg Sheva a háztetőkön végigrohanva távcsöves puskával biztosította nekem az utat. Fantasztikus érzés, amikor az életünkre törő fenevad lecsapni készül, már szinte látjuk is a felvillanó vérrel megrajzolt game over feliratot amikor egy távolból leadott lövés a földre kényszeríti ellenfelünket.

A koop részek változatosak, több részből állnak. Van, amikor csak egymást segítve



Az állatvédők minden bizonnyal megtalálják majd a Tomb Raider után a Resident Evilt is...





Térképészet

A fejlesztők alaposan átalakították az irányítást, ennek egyik fontos része, hogy egy gomb lenyomásával a jobb felső sarokba „megidézhetjük" a környező terület vázlatos térképét. Ezen nem csak a társunk látszik állandóan, de a nagyobb ellenfelek is, szóval fel tudunk rájuk készülni. Ráadásul a túl bumfordi lőszerkijelzővel ellentétben ez még designosra is sikerült.



haladni kell, van, amikor valamelyikünk elkerülhetetlenül szorult helyzetbe kerül, például beszorul egy zsákutcába, ahonnan egyedül nincs esélye kijutni. És vannak persze a szokásos darálós részek, amikor valamelyik hős vagy akár mindketten egy géppuskafészek mögül pusztítják az ellent! Van autós kergetőzés (ezt irányítani nem lehet, csak a géppuskát a raktérben), a másik fedezése mesterlövész-puskával, világítás zseblámpával a másik, fegyveres karakter számára, gépek egyszerre történő bekapcsolása, akadályok elpusztítása a másik elől, vagy éppen a kockázatos csalizás: amikor egyikünk rohan a zombik elől, míg a haver – remélhetőleg biztos kézzel – egy kilátóból szedi le a túl közel erőket. Változatos, okos, jól kitalált elemek eszméletlenül összerakott sorozatáról van szó, olyan élményekről, amiket ritkán él át az ember. Ha esetleg a társunkat messzire sodorná a kalandvágy, egy külön gombbal bárhol, falakon át is megtaláljuk: ilyenkor kijelzi a játék, hogy merre van.

2008 ELSŐ NEGYEDÉVE A CAPCOMÉ

Ha már stúdiólátogatásra invitáltak, akkor semmiképpen sem mehettem el a másik két, rendkívül ígéretesnek tűnő játék mellett. Az év első nagy durranása a Street Fighter IV lesz. A hamburgi stúdióban felállított játéktermi gépen vagy tíz, szorosnak nem éppen nevezhető meccsen vereztem el majd megnézhettem az épp aktuális PlayStation 3-verziót is amiben rengeteg új, be nem jelentett karakter várt. Sajnos ezekről a megjelenésig semmit nem árulhatunk el annyi azonban biztos, hogy a rajongók elégedettek lesznek!

A Street Fighter után belevethettem magam a Bionic Commando alfaverziójába. Az ígéretes akciójáték sajnos még félkész állapotban volt ám ennek ellenére jól elvoltam vele. A lengedezések jól mentek, az akciórészekkel semmi baj nem volt, a lipcsei GC-n többektől hallott, a nehézségi szinttel kapcsolatos problémákkal (miszerint a játék túl könnyű lenne) nem találkoztam – egyedül a rengeteg programhiba zavart.

A fő attrakció azonban természetesen a Resident Evil 5 lesz! A bemutatott pályákon már most látszik, hogy az újgenerációs konzoljátékok eddigi legszebb darabjával lesz dolgunk. Az átvezető mozik száma és minősége példaértékű, a textúrák minősége már-már a valóságot súrolja, a karakterek kidolgozottsága és a sokszor 50-60 képernyőn lévő zombi ellenére egy pillanatra sem reccenő szaggatásmentes képi világ elmondhatatlan összképet alkot. A fejlesztők legalább 20 óra játékidőt ígérnek. A kérdés már csak az marad, hogy a rajongók miként fogadják majd a játékot, a változásokat, hogyan barátkoznak meg az új milióvel, a sorozattól szokatlanul sok akcióval; no és persze ott a kérdés, hogy egyedül játszva hogyan fog működni a gépi intelligencia, azaz mennyire lesz képes Sheva segíteni a játékost. Így is kipróbáltam persze a programot, és noha így is megoldható volt minden helyzet, érezhető volt az igazi együttműködés hiánya. Igaz, ilyenkor viselkedését állíthatjuk két állás között: az assault opcióval nyíltszíni harcra vesszük rá, a cover beállítással pedig óvatosabb, lőszertakarékosabb lesz. Mindenesetre állandóan pátyolgatni, mint a Resi 4 Ashley-ét nem kell majd, és miatta sosem fogunk kudarcot vallani

Egy azonban biztos! A Resident Evil 5 az év egyik legnagyobb durranása lesz. A játék, amit mindenképpen érdemes lesz beszerezni, ami miatt feltétlenül online fiókot kell nyitni akár a PlayStation Networkön akár az Xbox Live-on (sőt, állítólag PC-re is lesz előtt-utóbb), hogy barátunkkal vállt vállnak vetve essünk neki életünk egyik nagy, és a látottak alapján bátran kimondhatom, meghatározó kalandjának! ■

Öt másodperccel ez után már vagy tíz dárdás törzslakó támad ránk üvöltve





Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:

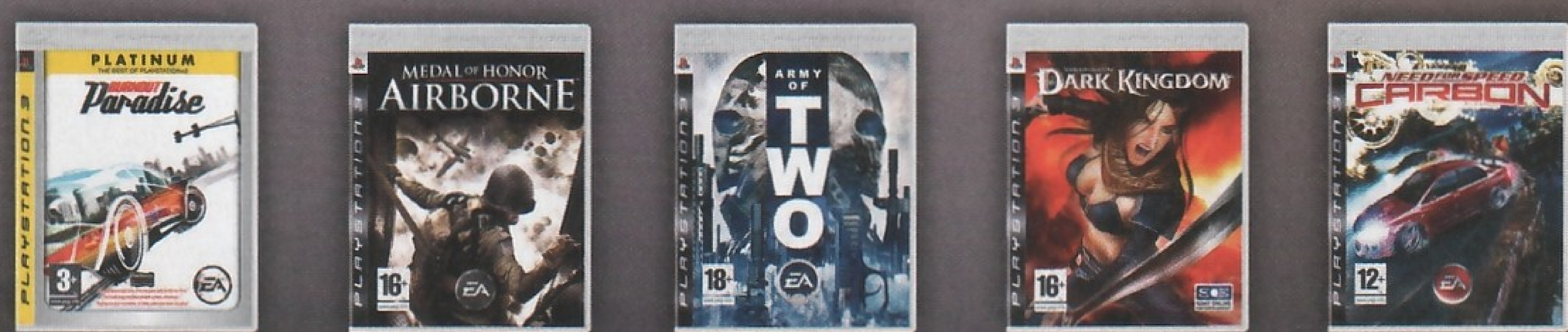
PC



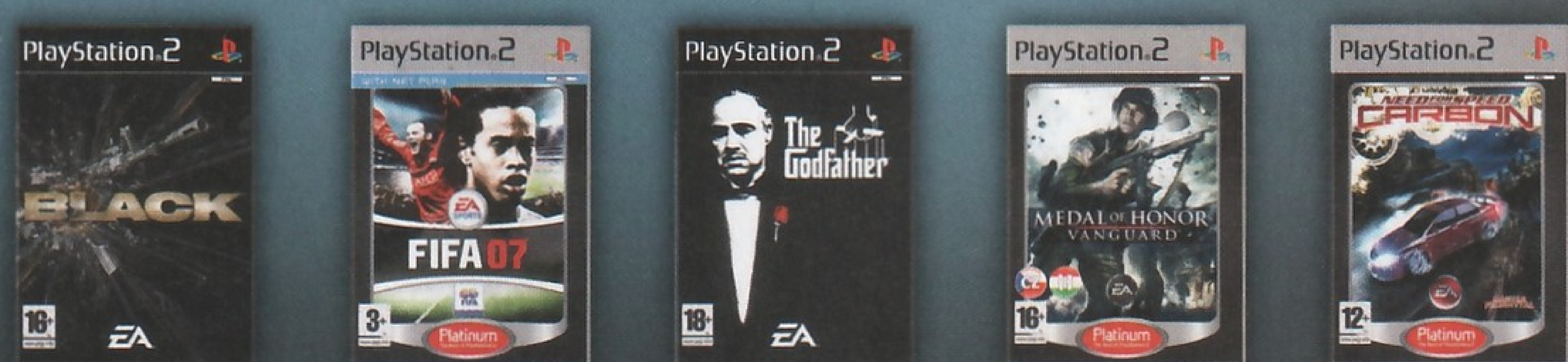
PSP



PS3



PS2



XBOX 360



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MERCENARIES 2*
játékszoftver

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

CSAK 9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék CRYSIS
játékszoftver

PC-seknek

CSAK 9999 Ft



Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



A HÓNAP JÁTÉKA

KILLZONE 2

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



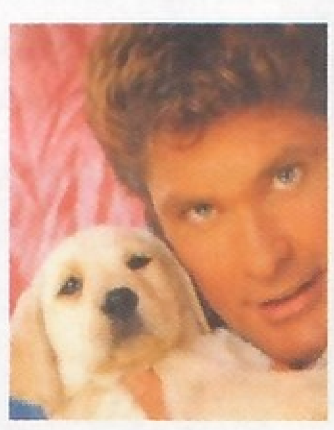
GRATH

2008: körülbelül 120 kipróbált játék, ezek közül egész pontosan 34-et játszottam végig. A legtöbb időt a Fallout 3-ban töltöttem. Jó év volt.



SZATI

Az univerzum bizonyára szegényebb lenne, ha lapunk tördelője nem született volna meg – Grath pedig némileg kiegyensúlyozottabb.



WILSON

Minden és mindenki ellen tiltakozik. A szerkesztőség Mephistója. Utáljuk. Szerinte a Halo gáz, de ezt nem vallja be. Tiszteljük érte.



SASA

A Killzone 2 és a Resident Evil 5 decemberben elvarázsolta Sasát – másokat meg ennek láttán megette a sárga irigység!



TYLER

Tyler kedvenc hobbijának hódolt az újévben: ultragáz DS-játékokból fűzött egy hatalmas csokrot, és végigjátszotta mindet. Perverz alak...



PENGUSZ

Pengusz most munkára hivatkozva kimaradt a leadásból – úgyhogy bármit ideírhatnánk, bármit! Igaz, így semmi szemétségre nem maradt hely!



Rise of the Argonauts

adatlap
kiadó **codemasters**
fejlesztő **liquid**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **dec. 16.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

ALAPOZÓ Akciódús kalandozás a görög mitológiában – de a God of War akciódússága mellett itt az RPG-elemekre gyúrtak rá. És sajnos nem sült el tökéletesen – finoman szólva.

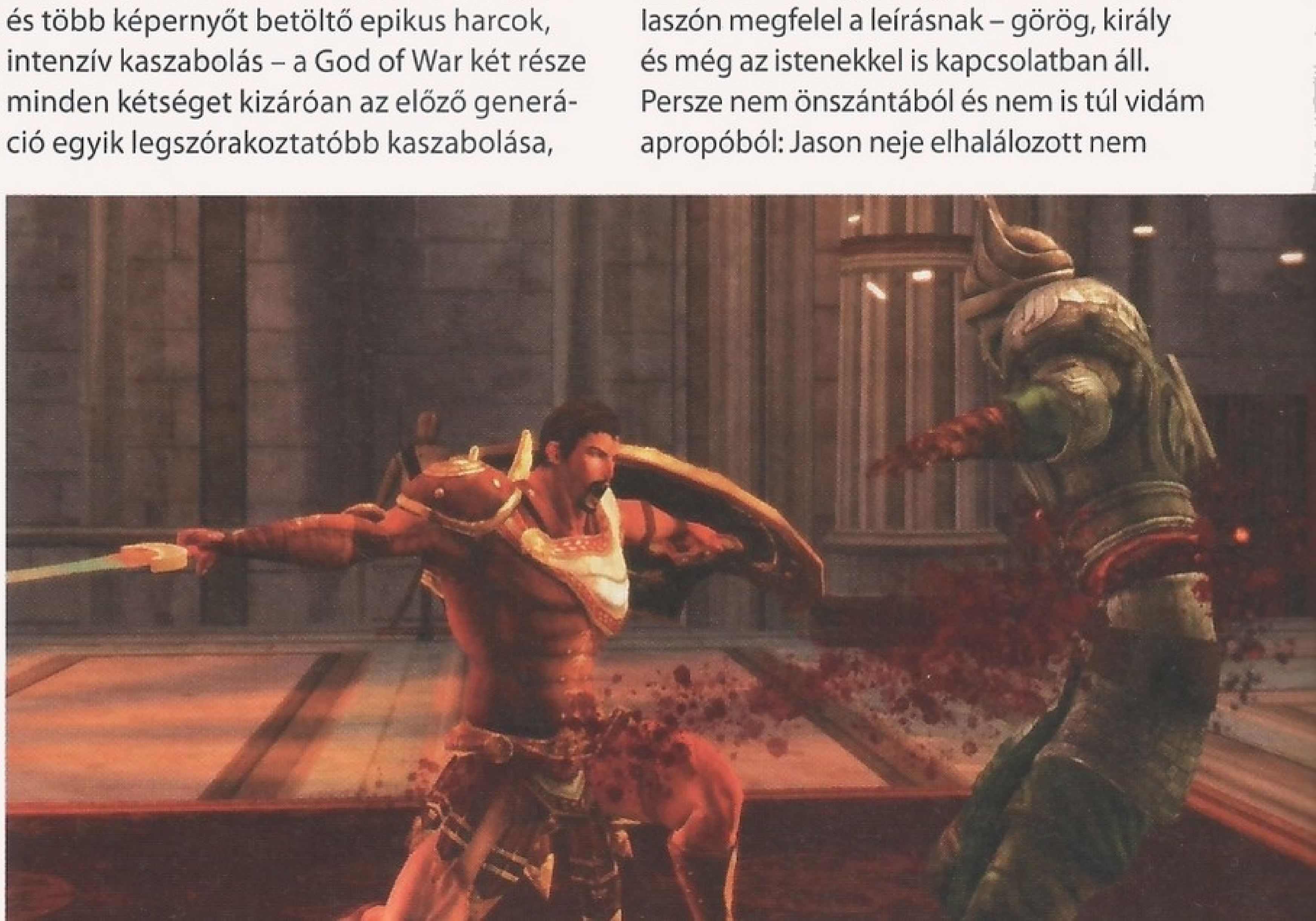
Ridley Scott kultikus blockbustere óta átszakadt a gát: az immáron kilenc éves Gladiátor óta történelmi, főleg klasszikus római vagy görög időszakot és mitológiát feldolgozó filmet, sorozatot vagy játékot gyártani szinte kötelező. A Frank Miller ihlette és az eredeti alapanyagot szolgai módon követő, maximális látványorgiát szervírozó 300, a korszakba nem egészen illő Boeinggel és az érdekes hajszerkezettel híressé vált Trója után kialakult a kötelezően használandó kelléktár. Egy csipetnyi CG a drága statiszták kiváltásához, hatalmas méretekben gondolkozó helyszínek, totális pompa és a lehető legtöbb lágy hangon, sírásközeli állapotban éneklő hölgy bevetése a zenei oldalon. A receptúra bevált, a görög mitológiába alámerülő God of War is sikeresen ültette át a koncepciót egy teljesen más iparágba, megtoldva a saját ötleteivel. A kopasz és marcona főhős, a folyamatosan üvöltő szinkronszínészek, a PS2 határait feszegető és több képernyőt betöltő epikus harcok, intenzív kaszabolás – a God of War két része minden kétséget kizáróan az előző generáció egyik legszórakoztatóbb kaszabolása, egyszersmind egy stílust felélesztő alkotás lett. A zsáner ugyan megkapta a maga kis taszigálását, de a negyedik esztendeje lezajlott generációváltás ide vagy oda, továbbra sem szorgoskodik annyira, mint tette azt a PS2-éra idején. Nincs új gyakós Everquest-epizód, nem vitte tovább ezen örökségét a Dungeons & Dragons franchise és jó darabig úgy tűnik, hogy más pályázó sem akad majd. Mik a lehetőségek? Köztes megoldások, God of War klónok: a Rise of the Argonauts erős túlzással ilyen. Klón, mert témáját és stílusát tekintve egyértelmű a hasonlóság, de csak erős túlzással, mert nem csak minőségbeli, de koncepcióbeli szakadék is tátong a komplett konzolcsaládon átívelő párbaj között. Méghozzá ronda, sötét és nem éppen finom illatú.

Ilyen jól megvalósított mitológiai hátteret játékban még nem láttunk. Kár, hogy a többi része nem ilyen.

AZ ARANYGYAPJÚ

Nota bene, mondaná a művelt holland: az istenekkel packázni nem ajánlatos. Gőgösek, mindentudóak, sokan vannak és nagyon szeretnek kisded játékokat űzni a halandókkal. De mi van akkor, ha melletted áll az Istenek Istenének fia, a tömegnövelés és a testépítés antik bajnoka, a mindig fess és itt erőteljesen skandináv jellegű külsővel bíró Herkules? Semmi, főleg akkor, ha görög király vagy egy olyan névvel, ami alapján már önmagában sem venne senki túl komolyan. Pedig Jason, vagy ahogy felénk ismeretes, laszón megfelel a leírásnak – görög, király és még az istenekkel is kapcsolatban áll. Persze nem önszántából és nem is túl vidám apropóból: Jason neje elhalálozott nem









■ Az alant látható, legörbedt szájú katona annak a 3D Brigade-nak a műve, akikkel interjút olvashatsz a 16. oldalon



éppen természetes körülmények között. A gyönyörű Alcemét egy merénylő tette el láb alól a lehető legváratlanabb pillanatban. Mit tesz ilyenkor a mitologikus hős? Természetesen bosszút esküszik, társakat gyűjt, hajót szerez és nekiindul az ismeretlennek, hogy felkutassa a tettest. Na meg persze útközben kis kitérőt téve egyenesen az alvilágba, hogy az aranygyapjú legendájára építkezve keresse meg és hozza vissza az élők sorába az eltávozott oldalbordát.

Jasont a sacc per kábé tíz-tizenkét órás út során nagyon sokan fogják segíteni, a Rise of the Argonauts az Argonauták történetéből bátran emel ki híres szereplőket. Ott harcol majd az oldaladon a már említett Herkules (Héraklész), de feltűnik Akhilleusz, Pán és Atalanta is. Széles skálán mozognak, Herkules maga a nyers erő, fegyver nélkül pofozza még a legrusnyább mitikus lényeket is, ráadásul gondolkodás nélkül képes magát belevetni a legnagyobb tömeg közepébe. Atalanta a megtestesült amazon, a kentaurok nevelte hölgyemény íjjal a kezében segédkezik az irtásban. Akhilleusz az ügyeletes vegyes karakter, a nők hajszolása és a bormámor fenntartása mellett különösebben sok dolgot nem csinál, de Jasont hatalmas lándzsával segíti. A sort Pán zárja, a kötelezően szerepeltetendő diplomatikus gyógyító szerepkört elvállalva. Vagy legalábbis megpróbálva, a felsorolt társak a lehető legbutább és legéletképtelenebb egyedek, akik nem csak hatékony támogató jobbot sem nyújtanak, de percek alatt képesek magukat kiütni a csatából, oda és pont akkor vándorolva ahová nem kéne.

Merthogy a Rise of the Argonauts alapjában véve színtiszta hack'n slash, csak mintha az első órában erről nem tájékoztatta volna senki. A drámainak szánt nyitány, az asszony megölése könnyeket csal bárki szemébe, de nem a meghatódottságtól: a rettenetesen gyatra direktori munka miatt kibírhatatlan az a borzalmas mozgáskultúra, az az elbaltázott dramaturgia és a szöveggel szinkronban cseppet sem levő ajakmozgás, amely nem csak minden egyes átvezető animációt, de a játék teljes egészét végigkíséri. Pedig az Argonautsban lenne hol brillírozni, a görög mondavilág igencsak bővelkedik a tartalomban, de a gazdag kínálatot valahol félúton megfertőzte a gyatra megvalósítás. Hiába a temérdek karakter, a tényleg szövevényes, de logikusan felépített kapcsolatháló, a számtalan isten szerepeltetése, a motivációk kidolgozása, ha mindez elveszik a gyenge szinkronban és az e mellé csapott élettelen körítésben. Az Argonauts jelentős része ugyanis nem áll másból, mint dialógusból, minden és mindenki csak beszél, beszél és beszél. Pofázik, ugat és mesél. Rengeteget. Elképesztően sokat. Akár öt-tíz perceket is, és ez nem költői túlzás: az Argonauts a Mass Effectre kíván hajazni a többlépcsős dialógusokkal, de még a plagizálást is rosszul csinálja. Nem csak gyatra szövegeket kínál, de a látszólagos, az istenek felé való adózásra alapozó választási lehetőségek sem váltanak ki semmiféle hatást. Nem változik a végkifejlet, teljesen mindegy, hogy mikor, hol, kinek és mit válaszol Jason, az eredmény mindig ugyanaz. Ez pedig szégyen és gyalázat, főleg úgy, hogy az egyes szereplők sosem néznek egymás szemébe, mindenki teljes faarccal bámul a messzeségbe, a lehető legminimálisabb mimikáról is elfeledkezve, úgy kezelve a párbeszédeket, mintha azok az illúzió világán kívül, valami nagyon csökevényes szerkesztőprogramon belül zajlanának, egyfajta nézőképként funkcionálva a fejlesztők számára.

Párbeszédből pedig sok lesz, a Rise of the Argonauts a felfedezést előtérbe helyezve akaszt mindenki nyakába egy kisebb tucatnyi NPC-t, legalábbis a nagyobb területeken: abból kevés van, a kiinduló helyszínként szolgáló palota tulajdonképpen a legnagyobb, nem arénaszerű terület, de talán jobb is, ilyen megvalósítás mellett. A teljesen művi, díszletszerű falak között minimális létszámú nemjátékos karakter téblábol, többé-kevésbé katatón állapotban bámulva a falat, vagy épp három mondatból álló dialógust darálva el újból és újból. Legalábbis a jobbik esetben, egyáltalán nem ritka jelenség,

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A Rise of the Argonauts egyes verziói között nagyobb eltérés nincs, konzolon a két kiadás egymástól szinte megkülönböztethetetlen. Mind a PS3-as, mind az X360-as verziót sújtja a képfrissítési probléma. A legnagyobb előnyben, a magyar fordításban továbbra is kizárólag a PC-s verzió részesül (ez amúgy minőségi, az angol alappal van a gond), ahogy a nagyobb felbontás által elérhető minimális grafikus javulásban is, ám a konzolcentrikus irányítás miatt kontroller használata itt is fokozottan ajánlott.



FEJLŐDÉSI VONALAK

A Rise of the Argonauts farendszerű fejlődési rendszert használ. A négy istenség valamelyikének vagy mindegyikének adózva nyitható



meg a sok aktivizálandó vagy éppen passzív bónuszt adó képesség. Jason istenenként közel két tucatnyi képesség közül választhat, a jelentősen eltérő bónuszok miatt érdemes minden eshetőséget latba vetni és nem csak kizárólagosan egy területre fókuszálva fejleszteni.







■ Hajónk, az Argó szolgál bázisként, pihenőhelyként és utazási eszközként is





hogy a semmiből tűnik fel egy-két peon betöltve az amúgy teljesen üres szobákat. És ha még ez nem lenne elég az egész világ egy nagy ikerpár-család, a férfi és a női nem alapvető különbségein kívül gyakorlatilag mindenki ugyanúgy néz ki. Rondán, gyatrán, bugyután és teljesen ötlettelenül. Mindezt egy szó szerinti labirintusba vezetve, ahol eltévedni három másodperc alatt lehet, a megfelelő utat megtalálni viszont egy örökkévalóság: bizonyos ajtók csak az egyik oldalról nyílnak, a folyosók többsége egy nagy hurkot ír le, tájékozódási pont nem akad, mert szinte minden ugyanúgy néz ki. Térkép pedig nincs, illetve van a főmenüben, bélyegméretben, mindennemű feliratot, segédletet vagy nagyítási lehetőséget nélkülözve – vagyis az idő nagy része nem csak teljesen légtelen beszélgetésekből, hanem frusztráló útvonalkeresésből áll, amit semmi sem képes feldobni.

Bár a harcrendszer a képeken talán látványosnak tűnhet, túl könnyű ahhoz, hogy igazán élvezzük.

ORSZÁGOMAT EGY KARDÉRT

Főleg nem a harcrendszer, mert temérdek beszélgetés ide vagy oda, az Argonauts azért továbbra is a nagyon ronda szörnyellák felnyársalásáról szól(na). Kaszabolásra bőven lenne lehetőség, az aranygyapjú felkutatása során Jason és hű kompániája a szabad mozgás jegyében kötetlen sorrendben fedezheti fel a történetnek helyt adó három, nem csak külsejükben, de hangulatukban is jelentősen eltérő szigetet. Az egymással hadakozó istenségek harcát elsősorban mindenhol a lakosság sínylette meg: Kythra szigetén mindenki kővé változott, miután az Athénát annyira nem kedvelő ellenlábas több száz évre hibernált mindent és mindenkit, az időközben az enyészetnek hódoló falvakat lecsapásra váró szörnyekkel töltve fel. Ellenfélből nem lesz hiány, a RotA bátran hajít be kentaurokat, küklopszokat, zombiszerű borzadályokat és közönséges katonákat a lehető legváratlanabb pillanatokban, mégis mindennemű változatosság nélkül: mindenki ugyanúgy mozog, mindenki egyazon támadási taktika mentén forgatja a kardját vagy használja a pajzsát, egyszerre többen pedig nagyon senki sem ugrik Jason nyakának, a fair play jegyében várva ki a megfelelő alkalmat. Éppen ezért nincs is nagy szükség a taktikázásra, elég betanulni az alapvető támadó mozdulatot és aztán lehet azt ismételgetni a végtelenségig, egészen, míg le nem gördül a függöny. Igen, még a bossharcoknál is, a RotA meg sem közelíti a God of War epikus és QTE-jelenetekkel alaposan meglocsolt küzdelmeit. Igaz ugyan, hogy a méreteket tekintve hozza az elvárhatót, de ezt nem bonyolítja semmivel, teljesen sivár küzdelemmé degradálva egy-egy tényleg gigantikus óriás lekaszabolását.

Lehetőség és eszköz pedig lenne hozzá bőven, Jason több fegyverosztályban is jártas, nem csak az alapvető kardot, de lándzsát, pallost és pajzsot is forgatva. A menet közbeni váltás ugyan egyszerű, de semmiképp sem mondható teljesen célravezetőnek, tulajdonképpen mindegy, hogy mi is van a kézben, a végeredmény úgyis ugyanaz. Ami különösen annak fényében fájó, hogy a RotA kifejezetten kidolgozott fejlődési rendszert képes felmutatni, bevonva a mitologikus hátteret és az isteneket a nagy-XP szerző hadjáratba. Nem csak különleges képességgel rendelkező erősebb fegyverekkel bővíthető a repertoár, de Jason képességei is új szintre emelhetőek, méghozzá a harcolás által. A lecsapott ellenfelek után nem tapasztalati pont, hanem

Az argonauták



1 HERKULES
Zeusz fia maga a megtermett, nyers erő, aki fegyver nélkül, puszta kézzel megy neki bárkinek, aki Jason vagy az ő életére kíván törni.

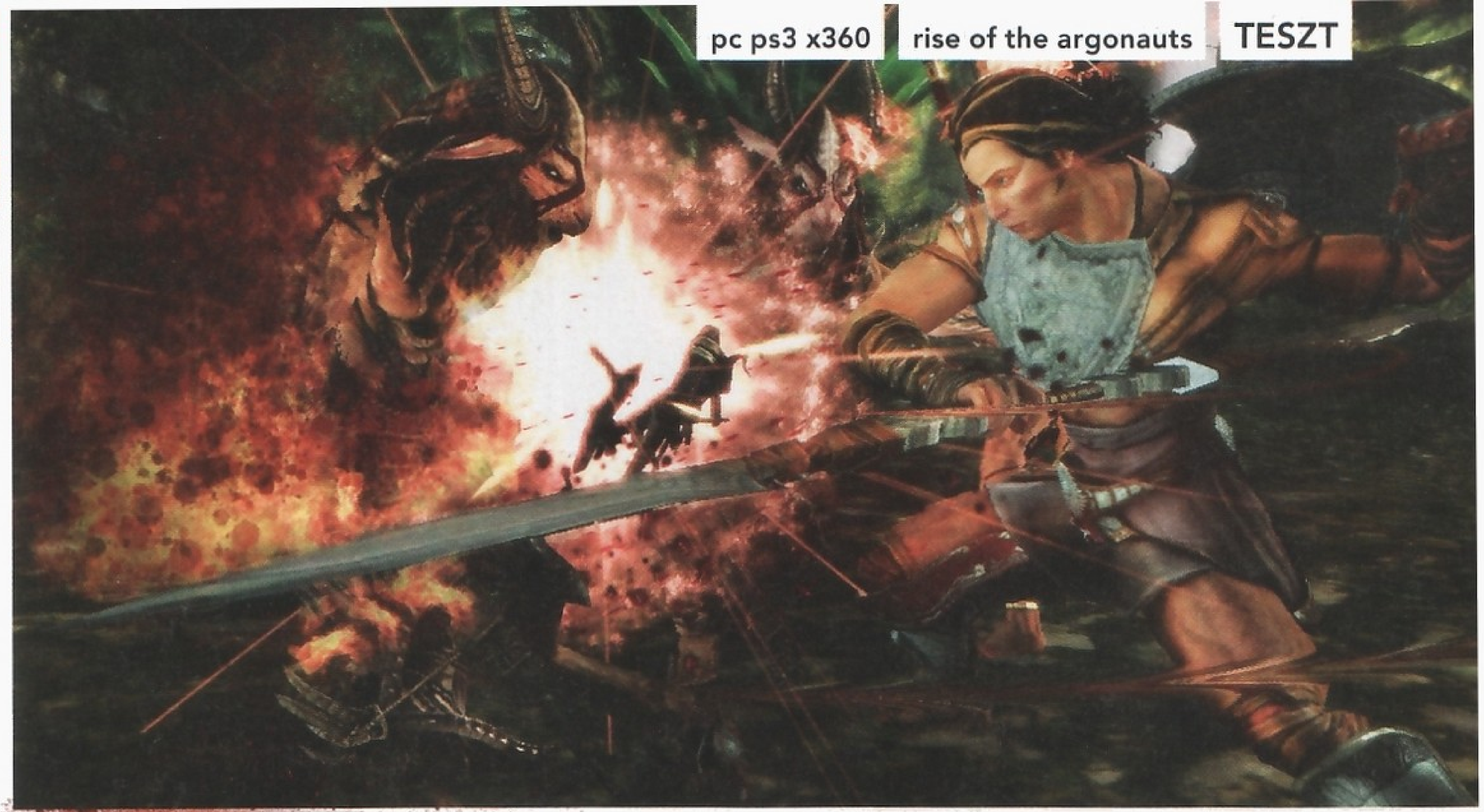
2 ATALANTA
A világ leggyorsabb hölgyeménye igazi amazon, aki íjával bárkit levadászik hatalmas távolságokból is, ráadásul még kifejezetten jól is néz ki.

3 JASON
A Rise of the Argonauts szakállas főszereplője vérbeli harcos, aki karddal, lándzsával és pallossal egyaránt apríthatja az ellenfelet.

4 PÁN
Az öreg kecskeszarvú bölcs a gyógyító szerepét látja el, varázslói képességével villámgyorsan talpra tudja állítani az esetleg elhullott csapattársakat.

5 AKHILLEUSZ
A legendás hős a Trójai háborút megelőzően Jasonhöz csatlakozva kívánja hírnevét öregbíteni. Lándzsájával hatékonyan ritkítja az ellenfél sorait.





statisztika jár, amiért pedig kőbe vésett elismerés. Példa: csapj le húsz katonát és ezzel Hádész nagyságának adózol, segíts ki tíz egyszerű NPC-t és Athéna fogad a kegyeibe. Mire is jó ez? Képességek beváltására, a négy fő istenségnél szerzett pontok aktív és passzív fejlesztésekre fordíthatók. Ilyen lehet a támadási erő megnövelése, a pajzsos ellenfelek elleni sikeres csapások számának javulása, és így tovább. Fejlődési lehetőségből bőven akad, az ún. „deedekből" több tucatnyi szerepel minden egyes ágnál, de ezek igazi jelentőségére sosem derül fény. A könnyebb emészthetőség érdekében a RotA itt is erősen farag, de eléggé értelmetlen módon: játék közben (alaphelyzetben) nemcsak semmiféle kijelző nincsen, de karakterlap mint olyan sem szerepel. Egyetlen képesség mellett sem szerepel érték, egyetlen kiválasztott új tulajdonság sem érezteti a hatását menet közben. Megfoghatatlan az, hogy Jason tényleg bővíti-e a tudását, jobban forgatja-e a pallost esetleg hatékonyabban védekezik. Nincs semmiféle visszajelzés, sem szöveges, sem grafikus, ez pedig 2008-ban elfogadhatatlan.

KÖNNYED GYAKÁS

Különösen, ha mérlegre kerül az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy a RotA nem ismeri a kihívás fogalmát. Nehézségi szint ide vagy oda, akadályt egyetlen ellenfél sem jelent. Jason ugyan nem isten és nem sérthetetlen, de még a legnagyobb ütések után is minimális mennyiséget veszít az életerejéből, amit

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Amikor bejelentették, nagyon belelkesedtem: jön a God of War RPG-elemekkel dúsított testvére. Sajnos a végeredmény nem lett ilyen jó (bár véleményem szerint Wilson azért egy kicsit túl szigorú volt), és ez számomra egyedül az unalmas harcrendszernek köszönhető. Ha csak egy kicsivel is trükkösebb, összetettebb, nehezebb lenne, már más lenne a helyzet, de így nem fogom végigjátszani.

perceken belül annak rendje és módja szerint vissza is nyer (bizonyára fény útján táplálkozik). Vagyis különösebb fennakadás nélkül kaszabolható végig a csöppet sem hosszú történet, minden egyes testrész-szaggató mozdulatnál könyörtelenül lelassuló kamerával, ami az első két alkalommal még látványos, a négyszázezredik áldozatnál viszont már inkább roppant idegesítő. Az egészet tetézi az, hogy menteni szinte lehetetlen, a RotA checkpoint rendszert használ, de olyat, ami nélkülöz mindenfajta logikát: teljesen kiszámíthatatlan helyeken és események után tárolja el a pozíciót, ami a néha tényleg több perces, semmiféle harcot vagy bármiféle beszélgetést felmutató üresjáratok tömkelegét látva különösképpen frusztráló.

Nem elég? Akkor jön a technikai oldal – a RotA itt végképp elvérzik. Ugyan papíron az Unreal motor legfrissebb verzióját használja, a gyakorlatban már köszönőviszonyban sincs nemhogy annak csúcsával, de a minimálisan elvárható követelményekkel sem. Talán nem túlzás élni a gyanúperrel, hogy a RotA eredetileg vagy előző generációs, vagy teljesen saját motoron készült, amit menet közben kellett lecserélni. Nem sikerült, a RotA túlzás nélkül hozza az első Xbox generációjának középszintjét, nem csak jellegtelen, de kifejezetten ronda és maximálisan steril helyszíneket és gyatra karaktermodelleket jelenítve meg. Teszi ezt lassan: a szaggatás állandó, folyamatos és elkerülhetetlen jelenség, a RotA mindenhol, még egy másfél méteres szűk folyosóban is tölt, megakad vagy csak döcögősen halad, késve tölti be a textúrákat vagy a komplett objektumokat, néha nem zárja le a pályákat sem, e mellé pedig hozza jelen konzolgeneráció egyik leggyatrább bevilágítását. Egyszerűen érthetetlen, hogy miképp sikerült ezt végül letenni az asztalra, különösképpen a bevallottan fontos inspirációs forrásként használt Mass Effectet látva – széles választási lehetőséget kínáló dialektusok ide vagy oda, a nem szinkronban lévő ajakmozgás, a teljesen statikus karaktermodellek és még a Half-Life 1 színvonalát is alulmúló mimika az utolsó reménysugarakat is elveszi.



Pedig a RotA „amúgy", e hibák nélkül egyáltalán nem lenne rossz: ennyire gazdagon megálmodott mitologikus világra még nem akadt példa, az Aranygyapjú legendája remek forrás, Jason világmegmentő kalandja nagyon érdekes fordulatok felé mozdulhatna el, csak épp nem ebben a formában. Rettenetesen kidolgozatlan, még minimum fél évnyi fejlesztésre szoruló God of War-aspiráns, csak épp mellőzve mindazt, amit a GoW-ot a csúcsra emelte. Monoton, sivár, totálisan jellegtelen és nem eléggé ambiciózus: több kötetnyi dialógussal a lélektelenséget ellensúlyozni nem lehet. A Rise of the Argonauts a legnagyobb jóindulattal is csak nyitócímként állná meg a helyét, de erről a lehetőségről már bő három évvel lemaradt – későn kelt és még aranyat sem talált. Ez a gyatra hősök jussa. ■





576 értékelés

720p/1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

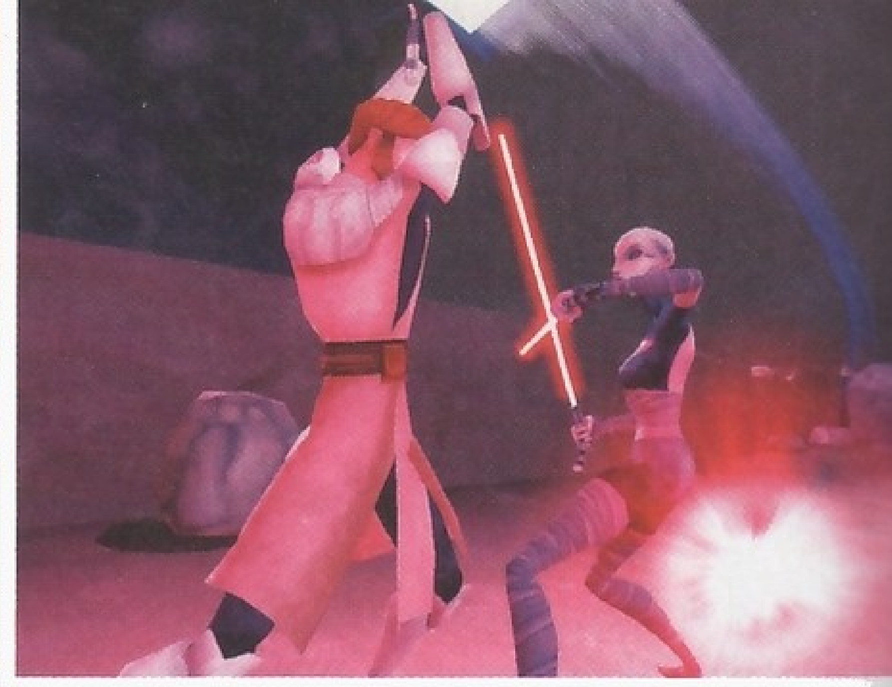
VÉLEMÉNY

A Rise of the Argonauts maximálisan középszerű kaszabolás, melynek játékmenetbeli és grafikus gyengeségeit képtelen ellensúlyozni az amúgy remekül felépített mitológikus világ. Kár érte!

w **5.0**





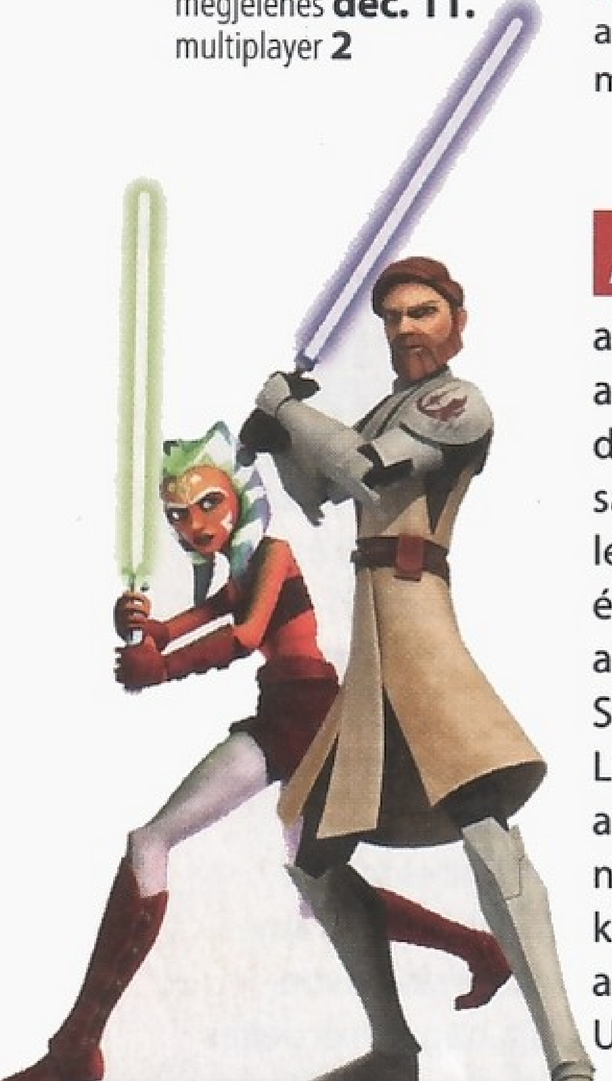




Star Wars The Clone Wars Lightsaber Duels

adatlap
kiadó **lucasarts**
fejlesztő **krome**
platform **wii**
megjelenés **dec. 11.**
multiplayer **2**

ALAPOZÓ Vedd a Force Unleashed Wii-exkluzív párbajozós játékmódját és az egészre húzd rá az új rajzfilmsorozat erősen stilizált látványvilágát. Túl sovány így a csomag? Sebaj, a marketing majd elviszi a hátán az egészet....



A Wii első felbukkanásakor a név hallatán az ember rögtön a pipilésre asszociált. Miután az kellőképpen kinevette az első hallásra buta névválasztást, második dolog, ami az eszébe jutott a gép adottságait nézve – a fénykardozás voltak; mi legalábbis így voltunk vele. Nos, a vegyes érzéseket kiváltó Force Unleashedet és az annál jóval pofásabbra sikerült Lego Star Wars-játékokat leszámítva, eddig a LucasArts emberei nem igazán bombázták a platformot a milliók által imádott galaxis népszerűsítésével, illetve a lehetőségeinek kiaknázásával. Ezen akar most változtatni a nekik dolgozó, a korábban említett Force Unleashed Wii-verziójáért felelős Krome.

A játék a mozikban nem is olyan régen debütált animációs filmet, a Klónok Háborúját dolgozza fel. A történet akkor játszódik, amikor a sötét erő kezd úrrá lenni a galaxison, avagy amikor a galaktikus köztársaság mindinkább a szeparisták és a droidhadsereg uralma alá kerül. A Jedi lovagok a klónhadsereg segítségével – élükön Anakin Skywalkerrel és padawanjával, Ashako Tanoval – a rend fenntartásáért harcolnak. Történetük során szembekerülnek a tatooine-i alvilág hírhedt urával, Jabbával, valamint egy új gonosszal, Dooku gróf új segítőjével, Assaj Ventress-szel. Ezt a kalandot dolgozza fel a játék, egy picit bugyuta, verekedős játék formájában.



■ **Manapság mér nem is igazi jedi az, akinél nincs legalább öt fénykard**

Már most az elején leszögezem, hogy nem picit disznóságnak tartom, hogy ez az egész nem sokkal több a Force Unleashed átrajzolt párbajos módjánál – szinte egy az egyben áthozták azt a csepp játékmódot. Összesen kevesebb, mint egy tucat karakter áll rendelkezésükre a játékban, ami finoman fogalmazva is kevéske. Itt van Anakin, Obi-Wan, Ashako Tano, Mace Windu, Dooku, Asaji Ventress, Griveus generális, Kit Fisto, Plo Koon, valamint még egy új karakter, EG-05 is. Na most ehhez képest a Force Unleashed e módjában legalább kétszer ennyi szereplő volt, és „mellékesen" ott még volt hozzá egy teljes akciójáték is.

Azért nem minden gáz, hisz itt azért több a lehetőség: ott van egyszer a sztorimód, ahol számos ütközetet élvezhetünk végig a szériából, illetve a Challenge, ahol szintén számos csatában vehetünk részt, illetve a változatosság kedvéért van még a multiplayer mód, ahol többedmagaddal kaszabolhatsz.

Gyakorlatilag azonban mind a három lehetőség ugyanaz, szóval már ez lelombozott. Aztán elkezdődött az első ütközet. Suhintok felfele, lefele, jobbra, balra és a szereplőm is hasonlóan cselekszik. A Wiimote rezeg, közben árad belőle a lézerkard hangja – nem rossz ez, élveztük ezt Force Unleashednél is. Hasonlóan megtalálható itt is az erő mindenféle használata is, bár ennek vezérlése jóval kidolgozatlanabb a sokszor emlegetett másik Star Wars-játékban látottaknál. Nincs mese: nagyon bugyuta a játék harcrendszere. A kombózás kifullad abban, hogy rángatod jobbra-balra a távirányítót, és erre szinte random történik valami látványos – szóval látszik, hogy a kezdő játékosok kiszolgálása volt a fő cél. Nagyon egyhangú és unalmas minden meccs, amin ezúttal még a közel mindenható Star Wars-hangulat sem segít. A látvány és a körítés mondjuk nem lenne rossz: a háttérben mindig van valami esemény, sőt sokszor az ott történtek hatással is vannak a küzdelemre; például rohamosztagosok jönnek, és felénk pirítanak lézerpuskájukkal.

Alig-alig tud többet, mint a Force Unleashed egyik extra játékmódja; és ez önmagában piszkosul kevés!

Technikai téren tehát nincs gond – a probléma a tartalom, pontosabban annak hiánya. Ezt a módot pár hónapja szinte egy az egyben megkaptuk a Force Unleshedben, szóval nem értem ezt az „újrakiadást". Ráadásul állítólag nemsokára érkezik a folytatás, mely a WiiMotionPlus kiegészítőre épül, és a sajtóközlemény szerint még jobb csatákat kínál majd. Mit mondjunk, ezt nem lesz nehéz teljesíteni… ■



576 értékelés

480p, 16:9, dpl2

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Sajnos tartami szempontból egy nagy nulla, és még épkézláb harci rendszert sem kapunk hozzá. Csak azt nem értem, hogy a Nintendo miért demózta annyira a játékot korábban…

kenny **3.5**





The Legend of Spyro
Dawn of the Dragon

ALAPOZÓ A lila sárkány tavaly betöltötte tízedik életévét. A klasszikus és igen sikeres első részeket gyengécske széria követte, melyet a „Legend of" sorozattal újítottak meg. Spyro angol hangja Frodó!

Volt vala egy dicsőbb kor, melyben új műfajok, játékmenetbeli alapok, standardok, követendő példák láttak napvilágot. Szép idők voltak, tágították szeretett virtuális univerzumunk határait, mélyítették az élményt, megemelték a színvonalat. Majd, ahogy az üzleti érdekek erősödtek, az innovatív megoldások szinte ezzel egyenes arányban szorultak a háttérbe. Lényegre térve: meglehet, három részesnek szánták a Spyro „reboot"-ját, de valahol érezniük kellett volna a kiadónál, hogy semmi szükség nincs folytatásra, ha nem tudnak semmi kiemelkedőt letenni a nagynevű elöd után.

De nem így gondolkodnak a Sierránál, akik bizony végigharcolták az egész kálváriáját a kis sárkány történetének befejező (?) epizódjáig. A probléma nem ott van, hogy újra ötletekkel telilopkodott, tömegjáték lett, sőt, akik szerették, nyílván örülnek ennek a résznek is. Nem, a bajok ott leledznek, hogy nem mertek innovatívabbak lenni. Újabb rókabőr? Az. Porhintés a szabad repülés, és a kooperatív-játék lehetősége? Az. Mindkettőt apróbb hibák (beakadó társ, ha nem ember irányítja), avagy a sok helyütt rögzített kamera, illetve a mégse annyira kötetlen repkedés szúrta tökön. Az operatőr vélhetően a Wii- és PS2-verziók miatt lett ennyire drákói, a nagygépekre meg ugyan már miért írták volna át. Máskülönben nincs új a nap alatt.

A két aprócska sárkány négy-négy képességgel, varázslattal rendelkezik, melyek fejleszthetőek, közöttük bármikor válthatunk, amire szükség is lesz, mert némely „rejtvény" áthidalásához a társunk tudása szükségeltetik. Kis tűzokádóinkra három különböző páncélzatot is felcsatolhatunk, mellyel magától értetődően a képességeink nőnek, mint például a harc közbeni fürgeségünk.

adatlap
kiadó **activision blizzard**
fejlesztő **etranges libellules**
platform **ps2, wii, ps3, x360**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2**

Életerőt, manát, tapasztalati pontokat kristályokból, valamint a legyűrt ellenfelekből nyerhetünk ki. A harcrendszer valamivel pergősebb lett, csinos kombókkal vághatunk szét a Sötétség hordái közt, akár kombinálva társunkkal a támadássorozatokat – talán ezt a részét mondanám a program legélvezetesebb pontjának. Mert hát hiába győztük le a Sötét Mestert legutóbb, míg mi bezárva voltunk egy kristályba, addig ő szépen kiszabadult, és átvette a hatalmat a világ felett. Kalandunk közepes időtartamú, s az eddigiekkel ellentétben valamelyest nehezebb kihívásokkal tarkított – meglehet ez utóbbit főleg a néha igencsak macerás irányítás okozza. Másmerre ugrik, mint szeretnénk a főhős, nem kapaszkodik meg, láthatatlan falba ütközik. A mérlegnek két nyelve van, ez természetesen erre is áll: géptípustól függően igen szép pályákon vezet át utunk, és ahol teljes szabadságot kapunk, azon részek valóban élvezetesek, s noha nem menti meg a középszertől a játékot semmi, egy platformernek elmegy. ■

Elég szép, elég kellemes, de semmi különlegeset nem nyújt. Más szóval tipikus Spyro-kaland ez is...

576 értékelés

720p, dd 5.1;

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Átlagos ugrabugra, egész jó harcrendszerrel. Spyro ennél sokkal többet-jobbat érdemelt volna.

raptor **5.0**



■ **A harcban mindig velünk van kis haverunk, és a közös kombók lezavarása igen élvezetes**









Monopoly

ALAPOZÓ Tényleg el kell magyarázni? Dobsz a kockával, lépsz a vasalóval, megveszed a hoteleket, kiépíted a közműveket és sittre vágod a haverjaidat, szerencsekártyát húzol és hatalmas összegeket kasszírozol.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea uk**
platform **ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **nov. 15.**
multiplayer **2-4**

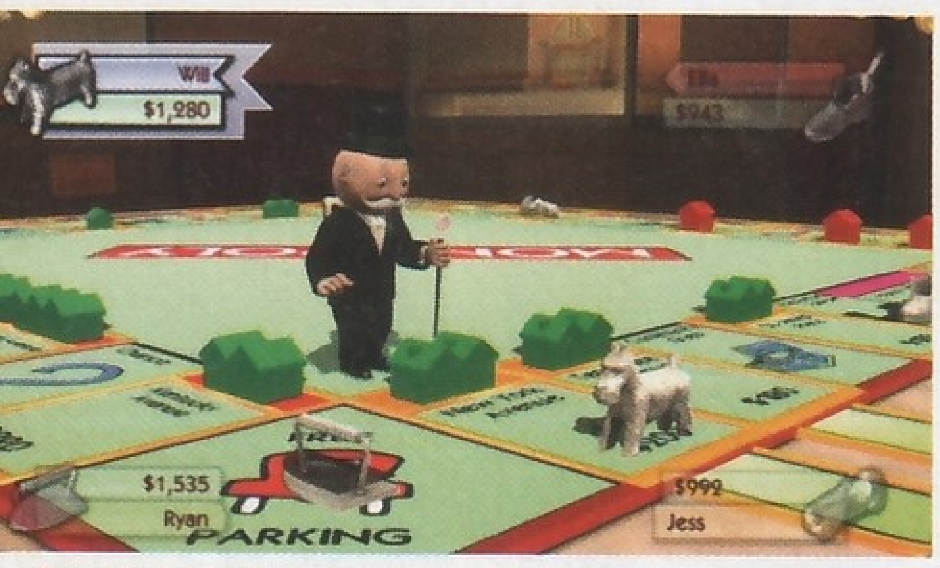
Rendben, a Monopoly digitális változatának áráért megkapod a táblás játék legtutibb verzióját is, és bőven marad még pénz kólára és chipsre, ami ugye elengedhetetlen kelléke a társaspartiknak. Az is kétségtelen, hogy ha valamilyen oknál fogva rühelled ezt a játékot, hát ez nem fogja megváltoztatni a véleményedet. Nincs mellébeszélés, nincs hantázás, a cím elmond mindent – ez tényleg a Monopoly ikszedik feldolgozása, de talán az eddigi legjobb.

A FÖLD KÖRÜL

Ezen a néven a társas már közel 75 éves, és bármi a szórakoztatóiparban, ami ennyi ideig bírja gyökeres változás nélkül, egész biztosan minőségi dolog. A Monopoly is ilyen, valószínűleg kevesen vannak, akik nem próbálták ki valamilyen verzióban (akár a szocialista mutációt, a Gazdálkodj okosan!-t), és még kevesebben, akik nem is hallottak a táblás játékról. ma már nálunk is tucatnyi verzióban lehet kapni, és szerencsére a digitális verzió sem csak az alaptáblát kínálja.

Igaz, mikor elindul a dolog, csak két tábla nyitott, a klasszikus és az állítólag a boltokban is csak 2008-ban megjelent speciális World Edition, ami lényegében azt jelenti, hogy a megszerezhető területek nem utcák vagy épületek, hanem városok. Az ezeken való játékkal egyre újabb és újabb területeket, azaz táblákat nyithatunk meg. Van dzsungeles és arktiszi, de van futurisztikus, vagy éppen art deco stílusú művészies megoldás is. Természetesen mindenhol másmilyen a kísérő grafika, a felhúzható épületek, no meg egész minimálisan eltérnek mondjuk a börtön szabályai is – de igazán nagy eltérést ez nem jelent. Sajnos semmi videojátékos jellegű kiadás nincs, pedig ha valakinek, hát az EA-nek lenne elég forrásanyaga a 28 megvehető mező kitöltésére. Milyen jó is lenne a Mirror's Edge városát vagy a Dead Space-ben szereplő Ishimura űrhajót megvenni… no de mindegy.

■ Mister Monopoly hangja néha idegesítően monoton tud lenni…





GAZDAGSÁG

Van persze egy extra játékmód a Monopolyban, mely a Richest névre hallgat. Ez egy meglehetősen fura koktél, még öt-hat lejátszott menet után sem igazán tudom eldönteni, hogy ez jó-e, avagy sem. Lényegében itt nincs pénz (fizetni természetben, azaz házakban, hotelekben kell), az épületeket a kockadobásokkal, illetve a körönként jelentkező minijátékokban való jó szerepléssel lehet megszerezni. Ez a mód sokkal pörgősebb, mint az alapjáték, ott egy meccs simán elhúzódhat néhány órára, e módban pedig az is csoda, ha harminc percig tart egy viadal.

Az előbb megemlítettem a minijátékokat – na ezek próbálják meg feldobni a Monopoly „unalmasságát". Hát, ha valaki alapból unja a játékot, akkor már régen rossz, és még az első minijáték betöltődése előtt rég kivette a korongot, hogy valami aktívabb dologgal foglalja el magát. Igaz, a panaszkodásomhoz talán az is hozzájárul, hogy a minijátékok valami félelmetesen egyszerűek és buták – ennyire ostoba minijátékokat még a leggázabb Wii-kompilációban is nehezen találunk. Mozgasd az analóg kart (Wii-n: mozgasd a wiimote-ot), nyomj le egy gombot, vagy mondjuk hármat.

TÁRSASJÁTÉK

A Monopoly játszható ugyan a gép ellen is, de mivel ellenfeleink komótosan lépnek és átugrani sem tudjuk ezt a szekciót, ehhez tényleg óriási türelem kell. Multiban már sokkal jobb a helyzet, de azt magyarázza meg nekem valaki, hogy miért nincs online játékra lehetőség – egyik konzolon sem. Főként 360-on és PS3-on érdekelne a válasz, de hát PS2-n is láttunk már netes lehetőségeket…

A cikk elején megemlítettem, hogy a játék árából bőven kijön két-három tábla Monopoly. Egyfelől az is tény, hogy a játék nem a legdrágább kategóriában jelent meg, másrészt viszont azért én elviseltem volna, ha a programot az arra alkalmas gépeken (azaz a PS2-t leszámítva mindenütt) az online hálózatról, sokkal olcsóbban lehet leszippantani. Szerintem ezzel mindenki jobban járt volna, hiszen állítom, úgy nagyobb lett volna a vonzereje a programnak. Így sem rossz persze, mint írtam, én kiválóan elvoltam vele, de kétségtelen, az embernek a fenti összehasonlítás azonnal eszébejut, és bizony ebből a digitális Monopoly jön ki rosszabbul. Végszóként tehát elég annyi, hogy ha szereted ezt a játékot, de már túl sok papírpénzt veszítettél el a készletből, akkor a megszerzése melegen ajánlott. Online multival még feljebb srófoltam volna az értékelőt… ■



576 értékelés

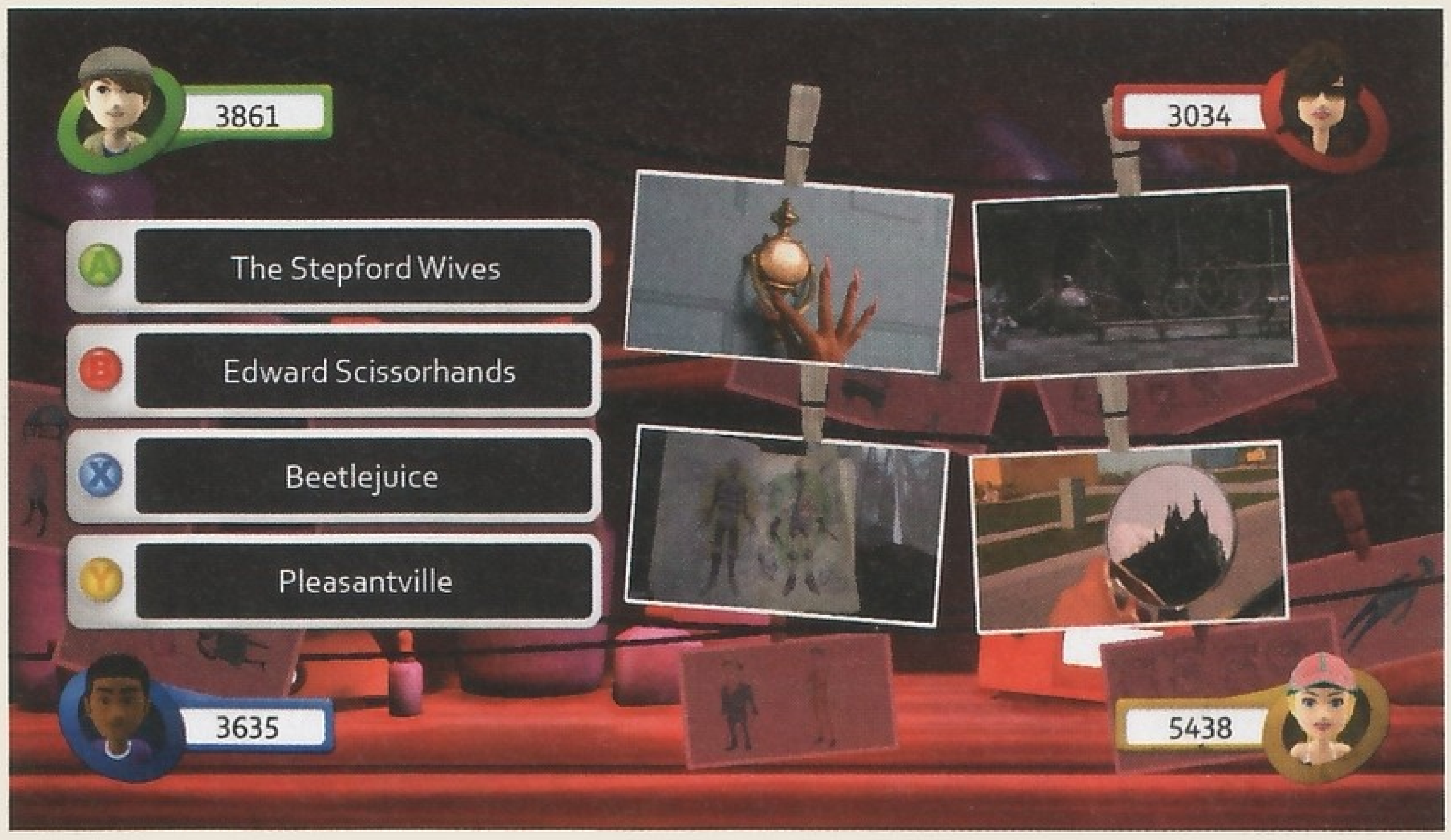
1080p (nextgen), 480p (lastgen)

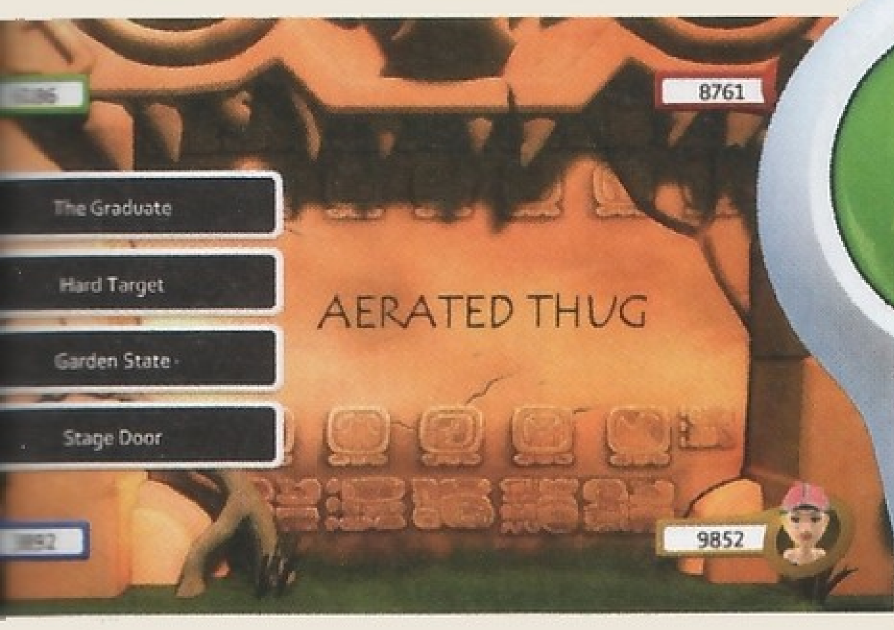
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Monopoly – digitális formában. Ha a társast szeretted, ezt is szeretni fogod; ha az eredeti nem jött be, akkor ugyanazon okok miatt ezt sem fogod kedvelni.

grath **7.0**









Scene it?

Box Office Smash

ALAPOZÓ Mozis triviajáték, négy szereplő számára. Az előző részhez képest csak a minijátékok számának, illetve a felölelt filmek listájában történtek változások.

A nyugaton DVD-alapú társasjátékként megismert Scene It 2007 végén képviseltette magát először 360-on Lights, Camera, Action alcímmel és a sikeres fogadtatásnak köszönhetően alig egy évvel később már utódja is van. A megújult kérdéssorozatokon, és néhány kiegészült feladattípuson kívül láthatóan leginkább a design megreformálására törekedtek a fejlesztők, így a Box Office Smash nem is kíván sokban eltérni a jól bevált sémától, tehát ugyanúgy maradtak a vizuális, verbális, és persze az asszociációs készségeket megmozgató ötletes kvízfeladványok.

A tavalyi Scene It egyik legnagyobb újítása a távirányítókra (vagy még inkább: a PlayStationös Buzzok kontrollerére) hajazó színes Big Button Pad kontrollercsomag volt, melyet idővel remélhetőleg egyre több más partijáték is támogatni fog. Ám amíg a tavalyi részhez automatikusan jártak a kiegészítők, addig a folytatás már a speciális irányítópadok nélkül is megvásárolható. Sajnos a szerkesztőség is csak egy ilyen szerényebb verziót tudott beszerezni tesztelésre, de szerencsére hagyományos joypadokkal is kifogástalanul irányítható, ahol a nagy „Buzz in" gombot szimplán a D-pad helyettesíti (hogy miért nem a ravaszok?!). Persze az nem is kérdés, hogy a játékhoz kitalált Big Button Padokkal a leghangulatosabb a móka, és a gombok függőleges elrendezésének köszönhetően a félrenyomás is ritkább.

Egy-egy kvízjáték 3+1 körből áll, melyek a 15-20 perces Short Game esetében háromhárom, az akár dupla annyi ideig is tartó Long Game esetében pedig öt-öt különböző feladványt vonultatnak fel, majd mindezt még meg is fejelik egy rövid bónusz minikörrel, ahonnan akár még a leggyengébb játékos is fordíthat. A kérdésenként megszerezhető 2000 pont arányosan csökken a töprengésre fordított idővel, és jópár kérdéstípus esetében a leggyorsabb (jól tippelő) játékos a többieket egyben meg is fosztja a válaszadás lehetőségétől. Érdemes a Custom Game-ben kísérletezni a különféle feladatok típusával, vagy a partik hosszával, és csak itt van lehetőségünk hibapontok beállítására, elkerülve a gyors vaktában nyomkodásokat. Érdemes még megemlíteni az egyes körök végén kiosztott bónuszpontokat, melyek mértékének és fajtáinak logikája idén gyakorlatilag megfejthetetlen, de lényegében csak egy vicces – autóversenyekből már jól ismert –gumikötél funkció, hogy a gyengébbek felzárkózhassanak.

Néhány ötletes új feladvány-fajta mellett az új filmek megjelenése az új Scene it legjobb húzása!

A tavalyi szerényebb grafikai körítés után idén jóval szívderítőbb látványt nyújtanak a folytatás átvezetői, és a korábbi szimpla menüpontokon és felhasználóneveken túl már saját karaktereket is kapunk, melyek teljes mértékben kompatibilisek az Xbox Live avatarokkal, így tetszőlegesen testreszabhatóak, ami főleg az új online opciónál lehet még hangulatosabb. A rendszeres bejelentkezés egyébként igen fontos offline játéknál is, hiszen a gép mindig elmenti eredményeinket, számos achievement is csak idővel nyílik meg, és a játék lehetőség szerint törekszik kerülni a már szerepeltetett kérdéseket, ennek ellenére sajnos mégis igen gyakoriak az ismétlődések.



Oké, a jobb oldali kép a Juno, de az alsónál melyik a helyes megfejtés?



adatlap	
kiadó	**microsoft**
fejlesztő	**krome**
platform	**x360**
megjelenés	**nov. 28.**
multiplayer	**2-4**

Tavalyhoz hasonlóan idén is nagy élvezettel vetettem bele magam a párommal a Scene It mozikvízekbe, és bár hiányoltam néhány megkedvelt elemet az LCA-ból, be kellett lássam, hogy a Box Office Smash számos téren übereli, főleg, hogy jóval aktuálisabb filmes kérdéseket is szerepeltet a tavalyihoz képest, és a tartalom is jócskán bővült. A legfőbb probléma persze továbbra is az angol nyelv, valamint a filmek eredeti címének ismerete, illetve annak hiánya. A teljes élvezethez tehát nem ártana egy magyarítás, de a gyakorlat mégis azt mutatja, hogy megfelelő társaságban akár még kezdő angol tudással, és némi internetes háttérrel is hangulatos kvízpartikat lehet összehozni. ■

576 értékelés

720p/1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Alapvetően remek online/offline filmes kvízjáték, a legkomolyabb fejtörők azonban mégsem maguk a kérdések, hanem az angol szövegértés, az eredeti címek, valamint a híres filmek angol nyelvű idézetei.

krisztián **7.0**



F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN™

ALAPOZÓ Sok jogi vita után a F.E.A.R. 2 végül az alapjáték igazi folytatása lett, azaz egy Alma nevű, félelmetes hatalmú kislány körül zajlanak a (paranormális és akcióban, valamint lassításokban gazdag) események.

adatlap
kiadó **warner bros.**
fejlesztő **monolith**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 13.**
multiplayer **2-16**
magyarítás **felirat (pc)**

2005 karácsonyán jelent meg a Monolith F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon – és innentől nem fogom pöttyözni a játék címét) nevű FPS-e, mely annak és rendje és módja szerint be is söpörte az adott év legjobb PC-s akciójátékáért járó elismeréseket a legtöbb helyen. A konzolosok számára talán nem cseng annyira ismerten a Monolith neve, mint számítógépes társaiknak (és nem, nem a japán, szerepjátékokat gyártó Monolith-ról van szó), a fejlesztőcsapat korábbi No One Lives Forever epizódjai is hasonló kitüntetésekben részesültek PC-s berkekben. A cégtől korábban sem állt távol a horror témaköre, az előző évezred Blood-sorozata, az Aliens vs. Predator 2, de leginkább a már újgenerációs Condemnedekkel is bebizonyította, hogy bizony a félelemkeltéshez is piszok jól értenek. Nem úgy a folytatáskészítéshez. A Condemned második része csúfos poszton került csak fel 2008-as évértékelőnkbe, és bár a FEAR 2 esetében azért közel sem ilyen rossz a helyzet, egy kicsit megint úgy érezhetjük, a második részre kifogytak a friss ötletekből.

LASSÍTOTT FÉLELEM

Mitől is volt olyannyira újszerű és egyedi a FEAR első része a megjelenésekor? Elsősorban a piszok jó, fehérneműt nem kímélő rémisztő, nyomasztó hangulattól, és a fantasztikus harcoktól. Zseniális mesterséges intelligenciája a Max Payneből kölcsönzött időlassításos rendszerrel kombinálva teljesen egyedi, taktikus és kihívást jelentő harcokat eredményezett, amihez talán csak a Halo-epizódok monumentális csatái voltak hasonlíthatóak. Mindezek enyhén továbbfejlesztett módon megvannak a FEAR második részében is, a rendszert néhány helyen továbbfinomították, pár sérelmezett negatívumot orvosoltak, de a felturbózott grafikus motor ellenére is kicsit olyan érzésünk volt: mindezt már láttuk egyszer. Legszörnyűbb rémálmunkban…

A FEAR továbbra is alapvető feladatának tekinti, hogy fellendítse a pelenkagyártók forgalmát, és bevallottan gyakran merít a klasszikus japán horrorfilmek, főleg a Kör című mestermű ijesztegetési technikájából. Hirtelen felvillanó árnyalakok, váratlan beteges hallucinációk, amik összemosódnak a játéktérrel, megmagyarázhatatlan suttogások, látható hatás nélkül megmozduló tárgyak, no és persze az árny formájában gyakran felvillanó kulcsszereplő, Alma, a horrorisztikus kísérleteknek köszönhetően kegyetlen, pszichés képességekkel rendelkező kislány az előző részből. Főszereplőnk ezúttal nem névtelen paprikajancsi, hanem Micheal Beckett, az amerikai hadsereg egy speciális elit osztagában, a FEAR-ben szolgáló katona. Az egységről nagyjából annyit kell tudni, hogy őket küldik ki minden olyan paranormális tevékenységre utaló „X-aktás" esetben, melyekben a SWAT alakulatoknak esélyük sem lenne a győzelemre…

Főszereplőnk az első pálya után brutális sebészi beavatkozás révén hasonló szuperreflexekre tesz szert, mint az alakulat korábban irányított névtelen tagja, az időlassításban megnyilvánuló új képessége, no meg a temérdek golyószóró alkalmatosság segítségével pedig már eséllyel veheti fel a harcot a paranormális jelenségekkel, no és persze egy bizonyos Paxton Fettel nevű őrült tudós szuperkatonáival.

„ÁLLJ ÉS LÖVÖK!"

A játékmenetet, ha szőrös szívűek szeretnénk lenni, úgy is jellemezhetnénk, hogy az időlassítás képességét leszámítva klasszikus FPS-sémákat követ, horror köntösbe burkolva. Annyiban mondjuk nem mondható klasszikusnak a rendszer, hogy mostanában már elég ritkán találkozunk akciójátékkal, amiben némi idő elteltével ne töltődne automatikusan vissza az életerőnk, itt viszont csak elraktározható egészségcsomagokkal tudjuk magunkat visszagyógyítani





A lassított gránátrobbanások ilyen szép effekttel járnak



a sérülésekből. Ez a döntés mondjuk teljesen érthető, révén életerőnkkel szemben speciális időlassító képességünk alkalmazása nem „teljesítményünkhöz" van kötve, mint az talán logikus lenne, hanem folyamatosan töltődik vissza, méghozzá meglepő tempóval. Ha életerőnk is csak az idő, illetve fedezék függvénye lenne, akkor tényleg szinte teljességgel legyőzhetetlenné váltunk volna, ugyanis még ebben a formában is túlontúl könnyű a játék. Az időlassítás lehetőségét érzésem szerint egy kicsit eltúlozták. Oké, tényleg roppant látványos, ahogy hirtelen eltorzul körülöttünk a téridő, minden mozgást kb. az eredeti sebességének egynegyedével látunk, így gyönyörűen megfigyelhetjük még a becsapódó lövedékek röppályáját is, de ezt olyan hosszú másodpercekre tehetjük meg, hogy ezalatt túl könnyedén lőhetünk halomra minden katonát.

A Monolith-nál zseniális FPS-eket alkotnak, de valahogy a második részre mindig kifogynak az új ötletekből – most is!

Mivel a FEAR-ben továbbra is igen kicsi, már-már klausztrofobikusan szűk helyszíneken harcolhatunk jórészt, egyszerre ritkán támad ránk négy-öt katonánál több, és mivel a fegyverek is elég erősre sikerültek, mindegyiküknek elég három-négy lövés, hogy kifeküdjenek. Ezt pedig, ha teljes hosszában kihasználjuk időcsavarunkat, kényelmesen bevihetjük egy lassított időegység alatt, ahol is elég egy kicsit ide-oda oldalaznunk, hogy biztosan ne találjon el semmi. Olyanynyira gyorsak vagyunk ebben a formában, hogy a katonák tényleg szinte teljességgel tehetetlenek ilyenkor. Három pálya erejéig szándékosan nem használtam különleges képességemet, hogy megnézzem, mennyire is tudja megnehezíteni dolgomat a „normál sebességű" mesterséges intelligencia. Ily módon már kijött, hogy a katonák igenis roppant ügyesen váltogatják fedezéküket és pozíciójukat, összejátszanak, bekerítenek, alacsony életerejük azonban még ilyen formában is megakadályozta őket, hogy komolyabb kihívást jelentsenek. No nem baj, nem egyedi eset, a Gears of War 2 is holt unalmas volt pont hasonló okoknál fogva normál fokozaton, egyszerűen csak már első végigjátszásnál is egészen nyugodtan váltsunk fel keményebb nehézségi szintre, ha esetleg mégis gondunk adódna, ezt úgyis bármikor átállíthatjuk. Ez a konzolos változatokra is igaz, köszönhető annak, hogy az első rész átiratában szereplő, csak a pixelpontos célzást elfogadó rendszert egy hangyányit megbocsátóbbra állították.

Nehéz fokozaton szerencsére nem csak ellenfeleink életereje nő meg érezhetően, de teljes harci tudásukat is bevetik már, nem csak hébe-hóba tüzelgetnek; jobbak a reflexeik is, és az életünket igazán megkeserítő gránátokat is serényebben dobálgatják ránk. Életerőből mondjuk itt sem lesz hiány, szinte minden sarkon egészségcsomagokba botlunk, viszont a lőszerrel itt már ugyancsak vigyáznunk kell. Már normál fokozaton is előfordult velem nem egyszer, hogy közepesen pontos célzás esetén is, egyszerűen elfogyott a lőszerem a pályák vége felé. Nem, nem csupán kedvenc gépkarabélyomból, egyszerűen minden fellelhető horrorhozóból kiürítettem minden tárat, és kénytelen voltam alkalmanként közelharchoz folyamodni, hogy némi muníciót szerezzek végre.

(PARA)NORMÁLIS FEGYVEREK

Bár a játék legfőbb fegyvere ellenünk a félelemkeltés, a mi időlassításunk pedig többet ér minden aknavetőnél, azért hagyományos fegyverekben sem lesz hiányunk (ellentétben a lőszerrel). Az arzenál tulajdonképpen igen régimódinak mondható, a szokásos pisztolyokat, gépfegyvereket találjuk meg, amiket akár bármelyik klasszikus kommandós FPS-ben, ami valamelyest kiemeli őket a nagy átlagból, hogy egyeseknek több állítható tüzelésmódja is van, valamint természetesen az, hogy mindezek használata teljesen más jellegű élményt nyújt időlassítással. Legjobban talán a játék vége fele lévő mesterlövészes pályát élveztem, ahol cikázó vörös lézerfények tüzében kellett leszedegetnem az ellenséges megbújó snipereket. Kaján vigyorral arcomon léptem elő fedezékemből időlassítást bekapcsolva, majd a célpontot gyorsan befogva és likvidálva gyorsan visszatértem búvóhelyemre, még mielőtt megjelent volna homlokomon a gyilkos piros pontocska. Hasonlóan jó móka lángszóróval, vagy lángszóró ellen küzdeni: irtó jól néz ki, ahogy lassan előtörnek a lángok a fegyverből, mi pedig pont elkerülve azt oldalba kapjuk ellenfelünket.













Nevezd meg a félelmed!

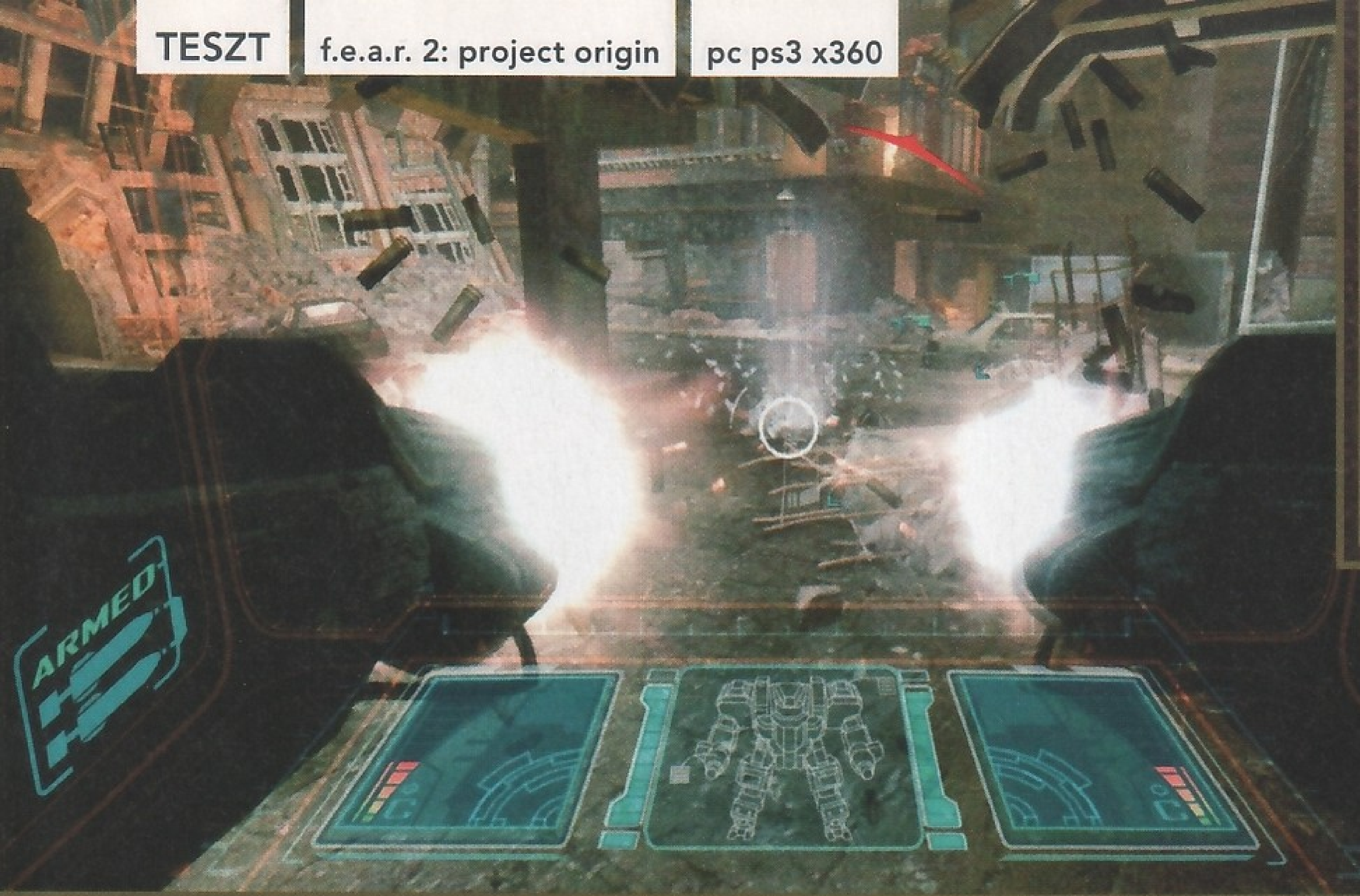
Mivel a F.E.A.R. név jogai a fejlesztők előző kiadójánál, a Vivendinél maradtak, a Monolith tavaly egyedülálló módon szavazást szervezett rajongóinak, milyen névvel is illessék túlélő horror játékuk folytatását. A több száz javaslat közül végül három, a Dead Echo, a Dark Signal, és –soha nem találnátok ki –, a Project Origin elnevezések maradtak bent a kalapban, amiből végül sikerült (szerintünk) a laikus fül számára legsemmitmondóbb címet kiválasztaniuk – a név egyébként az Armachan nevű őrült „projectre", kísérletre utal, ahonnan Alma gonoszsága, képességei is származtathatóak. A sors fintora, hogy időközben sikerült visszaszerezniük a F.E.A.R. név jogait – lehet, hogy ráküldték Almát az Activision fejeseire? –, így végül a rajongók elnevezése „csupán" az alcímben köszön vissza a végleges névben.

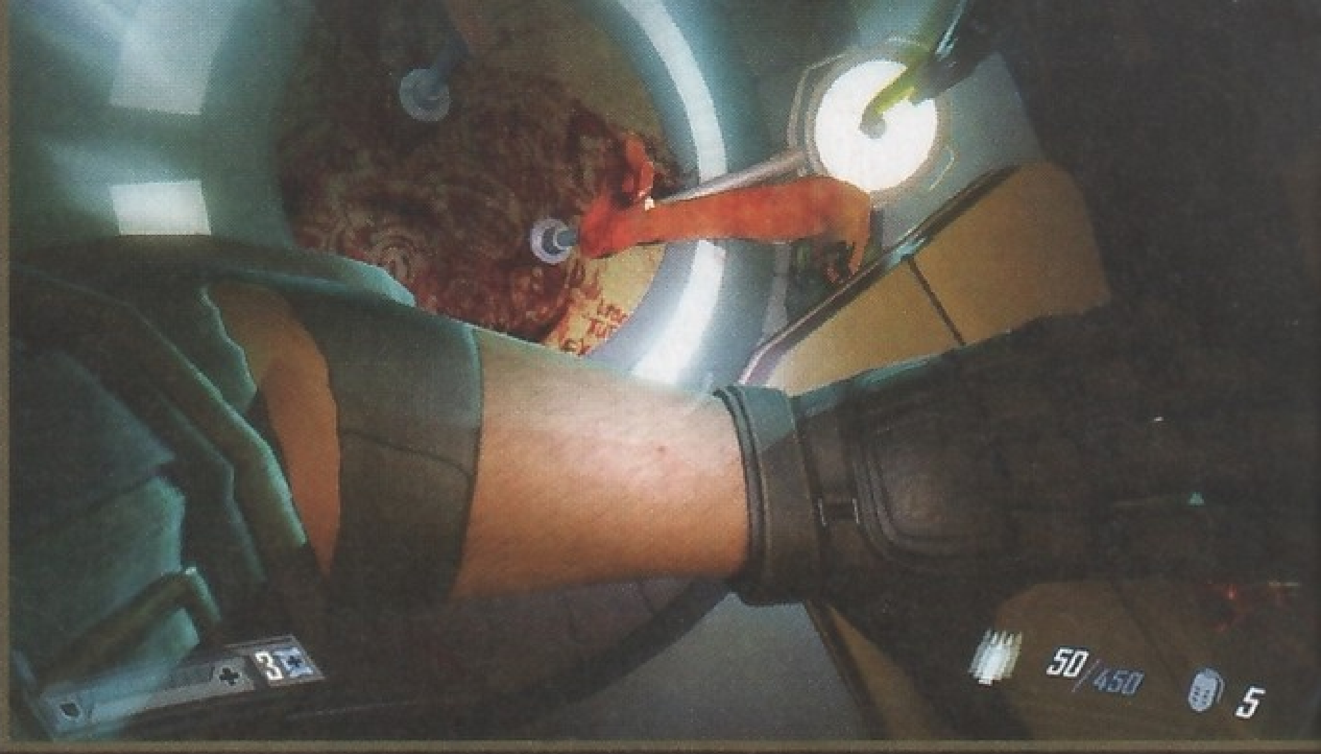
Egyszerre egyébként négyféle tűzfegyvert hordhatunk magunknál, és mivel a játék elég szűkösen méri a skulót, rá is leszünk kényszerülve, hogy váltogassuk őket, hogy valamennyit bevessük. A többfajta gránát alkalmazásának lehetősége is további taktikai lehetőségeket hordoz magában – bár őszintén szólva én bőven elvoltam a repeszgránátokkal is, egyszerűen nem volt szükségem rá, hogy fénygránáttal még el is vakítsam a lassú, pár golyó után úgyis összeeső katonákat. Hasonlóan, inkább csak a többjátékos módban van jelentőségük a különböző aknáknak.

HARC, RESZKETÉS ÉS PELENKA

A fejlesztő csapat szerint a legnagyobb kérdést az jelentette számukra, milyen arányban adagolják a harci és ijesztgetős részeket a játékos számára. Nos, végül olyan 70-30%-os aránynál maradtak, túlnyomó részben azért inkább szuperkatonák ellen fogunk harcolni, csak néhány pályán kapunk kemény horrorelemeket a már emlegetett látomások, paranormális tevékenységek, illetve zombiszerű ellenfelek formájában. Ez utóbbiak egyébként valóban elég félelmetesre sikerültek, egyesek irtó gyorsan, négykézláb mászva hozzák a gyengébb idegzetűekre a frászt – sőt, nem ritka, hogy ránk is vetik magunkat, ilyenkor gyors gombnyomogatással tudjuk lerázni őket.

A játékmenet összességében jó, de nem képernyő elé szögező, és ez nem csak a némiképp monoton ellenfeleknek köszönhető. Alkalmanként, mondjuk úgy pályánként egyszer a végtelenül lineáris pályatervezés ellenére is el lehet akadni pár percre, köszönhetően annak, hogy néha apró, rejtett gombokat, kapcsolókat, vagy tárgyakat kell megtalálnunk a továbbjutás érdekében. Hasonlóképp kicsit frusztráló, hogy néha pont ugyanolyan jellegtelen szürke ajtókat kell végigpróbálgatnunk, hogy most akkor melyik is nyílik, vagy alkalmanként odébb taszítható tárgyakat – asztalokat, polcokat – kell végignéznünk, hogy a száz egyforma közül éppen melyiket lehet odébb helyezni a továbbjutás érdekében. A játékmenetet tovább tördeli, hogy a sztori jelentős részét különböző feljegyzések, logok által kellene megismerni. Ha ezt valahogy a játékmenet szerves részévé tudták volna tenni, mondjuk hogy tényleg a játéktér egy-egy konkrét monitoráról olvashatnánk el a szövegeket, még akár jó húzás is lehetett volna, de így, hogy egy külön, hangtalan, jellegtelen menübe kilépve kell böngésznünk a nyolc-tíz

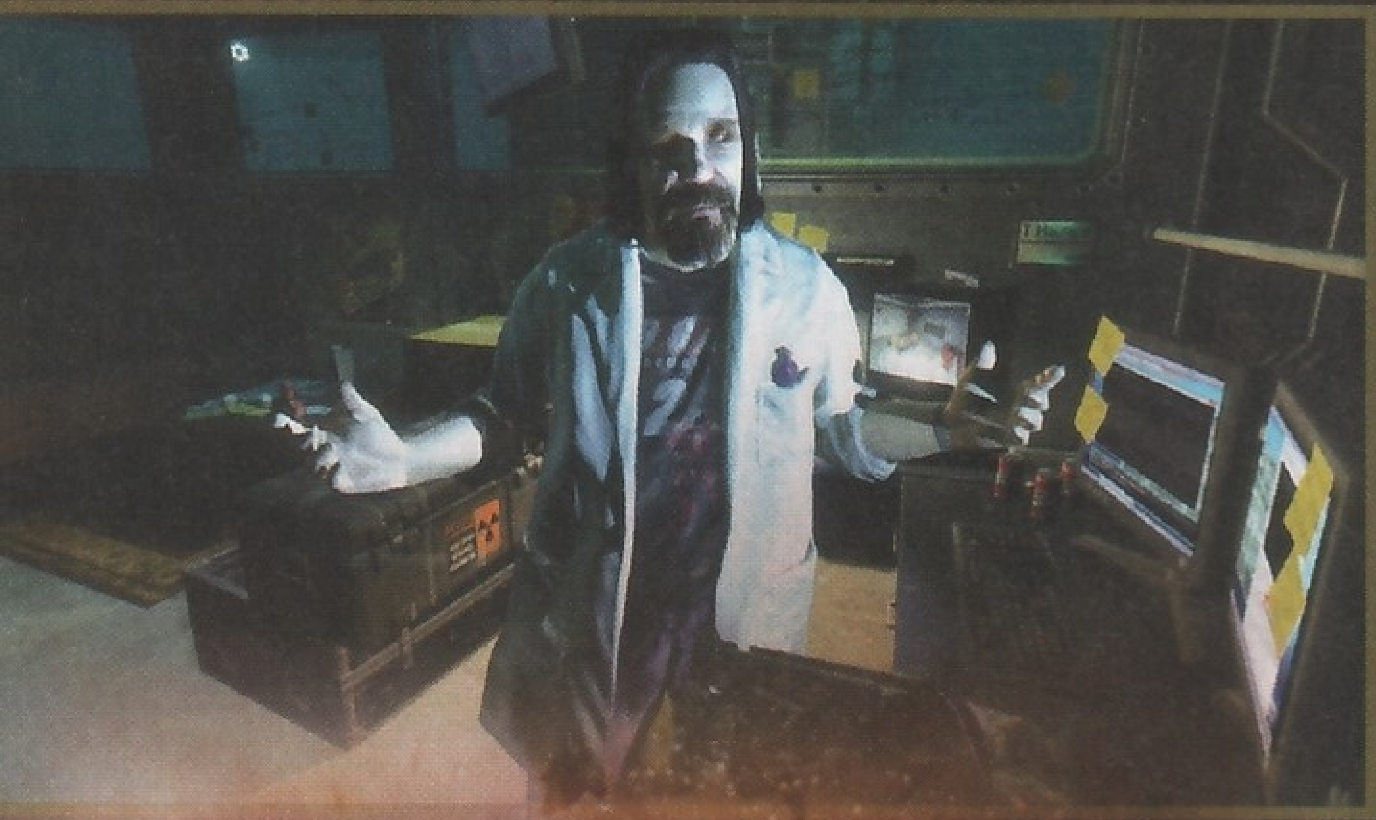




A félelem útja

A F.E.A.R. első része 2005 karácsonyán jelent meg PC-n, újszerű hangulatának, játékmenetének és fantasztikus mesterséges intelligenciájának köszönhetően egyöntetűen lett az akkori év legjobb számítógépes FPS-e. Később portolták Xbox360-ra és PS3-ra is, de a gyengébb grafika és a kissé nehézkes irányítás miatt, no meg az igen erős konkurenciának köszönhetően nem aratott elsöprő sikert. A fejlesztő összeveszett a kiadóval, így a Vivendi egy külsős fejlesztőcsapatnak, a Timegate brigádjának adta ki az ilyenkor „kötelező" kiegészítő lemezek elkészítését, és bár elnevezésük alapján ideálisak lettek volna egy ilyen játékhoz, mind az Extraction Point, mind a Perseus Mandate igen középszerű és roppant rövid küldetéslemezek lettek, melyek csak pár új fegyvert és ellenféltípust tudtak pluszban felmutatni nagy elődjükhöz képest. A Monolith egyébként a második részben teljesen figyelmen kívül hagyta ezeknek a részeknek a sztoriját, úgy tekintenek rá, mint egy játékos számára bemutatott „alternatív, mi lett volna ha..." folytatás. A két küldetéslemez egybecsomagolva megvásárolható Xbox360-on is FEAR Files néven.





soros üzeneteket, eléggé széttördelik a játékmenetet. Az olvasgatás, harc, keresgélés, liberó-csere kvartettet sajnos csak néha dobják fel valami egyedivel: van egy-két föellenfél, illetőleg – talán nem lövök le túl nagy poént –, a hatalmas, pusztító robotszerű óriásgép irányítása is elég jó móka. Sajnos bár hiába vagyunk elvileg egy egység tagjai, túlnyomó részt teljesen egyedül fogunk kóborolni a kihalt épületekben, társainkkal csak rádiókapcsolaton keresztül érintkezünk, pedig az a pár alkalom, mikor velük együtt haladhatunk, szintén elég jó hangulati pluszt jelentenek.

Az első rész egyik fő hibájának rótták fel a nagyon monoton, egysíkú helyszíneket. Nos, ha valamit, ezt a folytatásban sikerült orvosolni. Ezúttal nem csak high-tech irodaépületekben harcolhatunk, de egy csatornarendszerben, fegyvergyárban, alagsorban, kórházban, de még egy kihalt iskolában (az első Condemnedben látottnál is félelmetesebb!) is látogatást teszünk, nem is szólva a nyílt utcákon való küzdelmekről. A helyszínek ugyan tényleg változatosak és sokrétűek, egy vértől tocsogó kórház, vagy egy kihalt éjszakai iskola remek horrorisztikus hangulati pluszt jelentenek, de valahogy a játékmenetben nem igazán idéznek elő változást. Akárhol is járjunk, nagyon szűk szobákat, helyiségeket fogunk találni, így valahogy a harcok is kissé egysíkúak, ilyen szűk terepeken nem igazán tud kibontakozni az amúgy kimagasló mesterséges intelligencia sem. Bár a romos épületek mesterlövészes részei némi felüdülést, kitörést jelentenek a szűk szobák világából, ezt leszámítva még a nyílt utcai pályákon is nagyon be leszünk határolva.

LASSÍTOTT AUDIOVIZUALITÁS

A játék alatt az a többszörösen továbbfejlesztett, saját készítésű grafikus motor dorombol, amit a Condemned két részében is megcsodálhattunk. Erősségei a horror játékokhoz igencsak szükséges kimagasló fény-árnyék kezelés és a részletes karaktermodellek, általános poligonszám tekintetében viszont, révén ez már lényegében egy három éves motor, jelentősen elmarad a konkurencia ászaitól. Az állóképeken még talán kicsit ósdinak is tűnhet ez a motor, de igazából csak mozgásban mutatja meg erejét. A tárgyak, karakterek fizikája kimagasló, öröm nézni őket, ahogy a sörétes



Rettegj otthon is!

A CD Projekt felajánlásában most megnyerhettek két példányt a magyar felirattal ellátott PC-s FEAR2-ből.

Jelentkezés a következő címen: nyeremenyjatek@576.hu (az email tárgya: FEAR)

A feladat: mondj egy olyan Monolith-fejlesztésű FPS-t, ami nincs megemlítve a cikkben.

Határidő: 2009. 02. 02.





A játék azon részei, mikor kommandóstársainkkal együttműködve kell megtisztítani egy területet, egészen lenyűgözőek – nagy kár, hogy általában egyedül leszünk...







Az első résztől eltérően – és nagy örömünkre – végre vannak nagyobb, nyílt helyszínek is!

puskának vagy gránátjainknak köszönhetően teljesen valósághűen repülnek, lassításkor pedig tényleg pazar látványt nyújt a szerteszét repkedő lövedékek összképe. Érdemes megnézni, hogy egy nagyobb harc után mennyivel másként néz ki a táj, mint előtte – az üvegek szilánkosra törtek, a festmények leszakadtak, a vázák szétrobbantak, mindent különböző kaliberű kráterek borítanak, no meg annyi vérfröccsenés, hogy Dexter is elájulna a gyönyörtől.

A játék audio része még ennél is jobban sikerült, tulajdonképpen ez az, ami igazi hangulatot csempész a programba. A teljesen dinamikusan változó, vészjósló aláfestő zene, a karakterek szinkronhangjai, az apró zörejek és brutális hörgések mind-mind tökéletes iparosmunkák. A magyarítás – sajnos csak PC-n – remek lett, félrefordítás nem nagyon van, és az erdetiben elég sűrű káromkodásokat sem gyengítették le egyszerű „francba" meg „fenébe" szintekre.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS LASSÍT

Én az első rész sztorijából kétszeri végigjátszás után sem értettem egy fikarcnyit sem, úgyhogy nem okozott meglepetést, hogy a folytatás sem szól semmiről – bár az tény, hogy Silent Hill-szinten rémisztő tud lenni, és a hangulat elviszi a hátán a programot. A játékmenet tényleg elég behatárolt a szűk pályák miatt, de az okos ellenfelek (ne normál fokozaton játssz!) miatt ezzel sincs nagy gond. Megéri végigjátszani!

MULTIFEAR

A szűkösen vett pályatervezés amennyire hátrány az egyjátékos módnál, annyira előny multiplayerben. Játékmódonként cirka tíz-tíz helyszín közül választhatunk, és valamennyi igen akciódús, gyakorlatilag folyamatos tűzpárbajok vannak már öt-hat játékos esetén is. Természetesen van klasszikus DeathMatch és Team DeathMatch, de akad itt területfoglalós móka, valamint Capture the Flag is – utóbbinál érdekes változtatás, hogy nem zászlókat, hanem fluoreszkáló folyadékkal telt „kannákat" kell hazajuttatnunk bázisunkba, melyek a kicsöpögő vegyi anyagnak köszönhetően pontosan mutatják, éppen hol és merre jár hordozója. Szintén érdekes móka, mikor egyik csapatnak meghatározott helyeken kell bombákat elhelyeznie, és megvédenie őket, amíg azok felrobbannak. Külön öröm, hogy többjátékos módban is lehetőségünk van hatalmas, gyilkos robotokat elfoglalni és irányítani, nem kis élvezetet nyújt, egy ilyet megkaparintva ledarálni az egész ellenséges csapatot. A többjátékos módban egyébként egyfajta Battlefield-szerű fejlődéses rendszert is beépítettek, ahogy egyre sikeresebbek leszünk, úgy lépünk előre a ranglétrán, és úgy nyílnak meg előttünk a táposabbnál táposabb fegyverek.

FÉLELMETESEN JÓ?

El is érkeztünk hosszas élveboncolásunk végső értékeléséhez. A FEAR 2 véleményem szerint azoknak fog jobban tetszeni, akiknek valamilyen oknál fogva kimaradt az első rész életükből. A horrorisztikus hangulat és az idolassítós csatázás jó, élvezetes, de valahogy nem szögezett annyira képernyőhöz, mint három évvel ezelőtti elődje. Ez egy remek koncepció, elsőre tökéletes megvalósítással, de egy folytatásban igenis nem elég teljes egészében az előd hagyományaira építeni. A tizenöt pályán való végigkecmergés két-három napig biztosan leköt majd minden akciójátékkedvelőt, a többjátékos móddal is ell ehet szórakozni ideig-óráig, de a FEAR második része elődjével ellentétben nem vonul be a Játéktörténelem Nagykönyvébe. Viszont a karácsony utáni viszonylagos holtszezonban kevés nála jobb FPS fog megjelenni (oké, PS3-on azért jön a Killzone), így minden morgásom ellenére beszerzése az erősen ajánlott kategóriába sorolható. Persze csak szigorúan tizennyolc éves kor felett...

576 értékelés

2.5 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

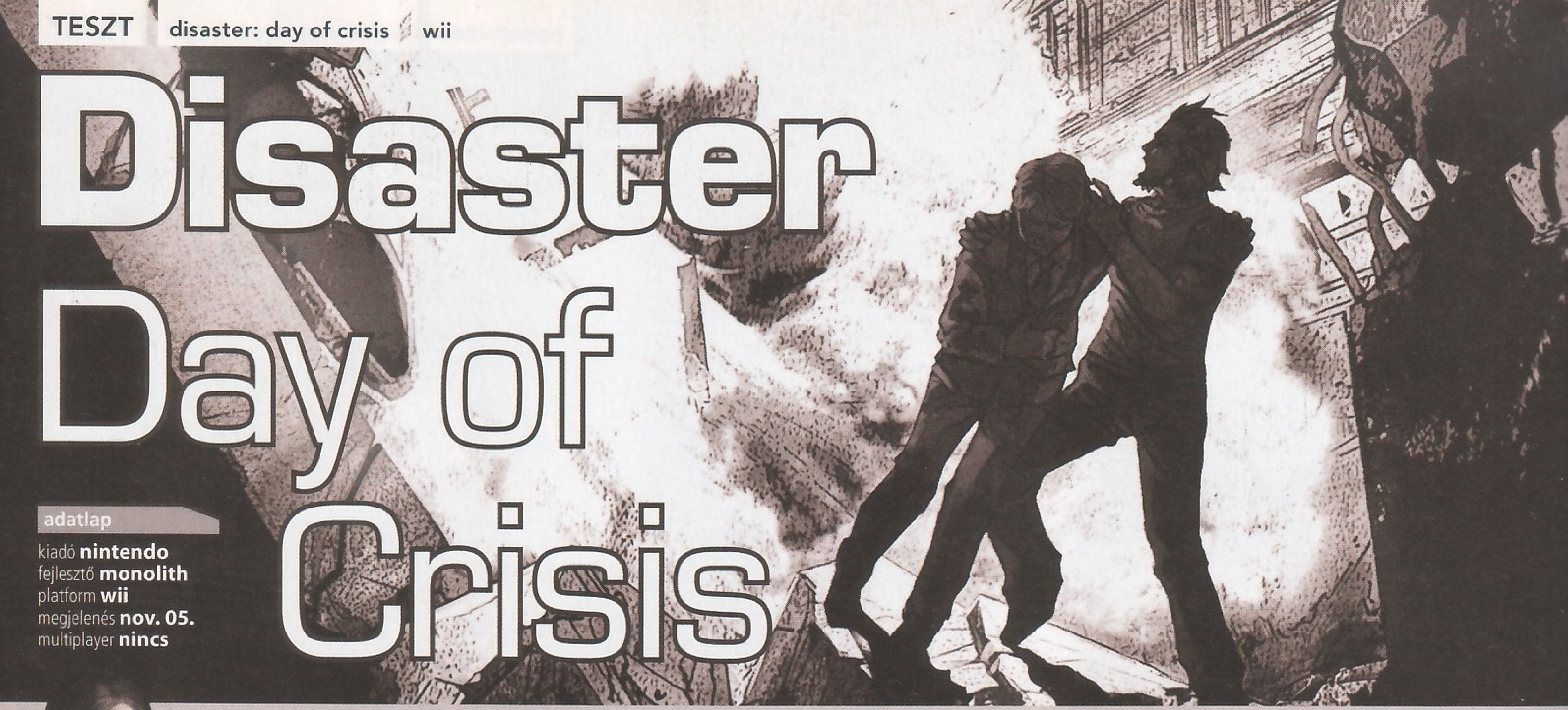
VÉLEMÉNY

Horror- és akcióelemek mesteri keverése, némi apró kellemetlenséggel és hiányossággal. Nem übereli az első részt, de jobb, mint egy vérátömlesztés.

greg5 **8.5**

Egyről a kettőre

Bár nehéz egy szuper játék folytatását elkészíteni, a Monolith-nál ez különösen nagy gondokat okoz. A Blood 2-ben nem tudták hozni azt a beteges hangulatot, mint az első részben. A NOLF második része ennyit nem veszített pozitívumaiból, bár kevésbé volt eredeti, mint a zseniális első rész, és holmi idióta RPG-elemeket is belecsempésztek. Nem járt azonban ilyen szerencsésen a Condemned második felvonása: azt gyakorlatilag kihe-rélték... No sebaj, a Monolith-nál sosem készítenek harmadik részeket, így ha minden jól megy, hamarosan ismét két teljesen eredeti és újító játékkal lepnek meg bennünket!



Disaster Day of Crisis

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **monolith**
platform **wii**
megjelenés **nov. 05.**
multiplayer **nincs**

ALAPOZÓ Gonosz cég embert rabol, vulkánkitörést és földrengést idéz elő, de a tengerészgyalogos-orvos-világmegmentő foglalkozású főhős minden problémát megold.



Tesztünk tárgya, a Disaster és az azóta a jelek szerint végérvényesen kukában landolt Project HAMMER még a Wii első bemutatásakor debütáltak, a 2006-os E3-on leadott videó keretei között. A játék érdekes színfolt volt a Nintendo palettáján, elvégre nem a megszokott franchise-ok újabb rókabőr darabját húzták elő a kalapból, ráadásul igen frissnek hatott témaválasztásának köszönhetően is. A másik fő vonzerő a játékot jegyző japán Monolith volt, akik ez idáig szinte csak a minőségi japán szerepjátékok miatt ismerhetünk. A Namco-Bandai fennhatóság alatt tevékenykedő stúdiónak köszönhetjük a Xenosaga- és Baten Kaitos-szériákat.

KATASZTRÓFA?

Sokáig húzódott a fejlesztés, már-már aggodalomra adott okot, hogy bizony problémák lehetnek a játékkal, ezzel együtt elmarad a játék megjelenése is. Aztán érkezett a megahír: a Nintendo a DS és Wii sikerének köszönhetően jenmilliárdokban lubickolva stúdióvásárlásokba kezdett, és többek között megvette a Monolith részvényeinek 80%-át is. A további RPG-knek azóta sajnos se híre, se hamva (az egy szem, csak Japánban elérhető Soma Bringert leszámítva), de legalább ennek az ígéretesnek tűnő, természeti katasztrófákkal spékelt akciójátéknak megjelenésével kapcsolatosan minden akadály elhárult. Olyannyira, hogy alaposan lemaradva most már az európai régióban is megjelent!

TENGERÉSZGYALOGOS/ MENTŐORVOS/VANDÁL

A játék főszereplője egy volt tengerészgyalogos és kiképzett sürgősségi mentő, bizonyos Raymond Bryce, akinek elsőszámú feladata, hogy megfékezze a SURGE nevezetű terrorszervezetet. Az Egyesült Államokra mért nukleáris fenyegetés az ő saruk, de a hirtelen bekövetkezett számos természeti katasztrófa (vulkánkitörés, szökőár, tűzvész, földrengés, hurrikán…) kialakulása miatt is jócskán felelősek. Raymond egy küldetés során elvesztette legjobb barátját és kollégáját, Steve-et, akinek húga a gazok fogságába esett. A katasztrófasújtotta városok sebesült és bajba jutott polgárainak felkutatása és védelmezése mellett Lisa kiszabadítása is a fő célkitűzések között van. Hogy még klisésebb legyen a dolog, a lány azt hiszi, hogy hősünk bátyja halálának az okozója…

Néhol szép, néhol bűn ronda; egyszer izgalmas, másszor szánalmas – a Disaster kétarcú játék

A Disaster egy külső nézetes túlélőjáték alapjában véve, ami elsősorban feszültség- és pánikkeltésre összpontosít. A játékmenet igen érdekes egyveleget alkot. Első blikkre harmadik személyű nézetben játszódó akciójátéknak tűnik, ahol a nunchaku a mozgást, míg a wiimote gombjai az interakciót szolgálják. De nem lehet szimplán ebbe a kategóriába beskatulyázni, mert annál azért jóval többet tud! A játék egyes részein példaként oldalra fordított wiimote-tal kocsikázhatsz, amolyan kaszkadőrös, menekülős, stuntmanes stílusban, de néhol átvált a játék rail-shooterbe is, ahol a wiimote a fénypuskát helyettesíti. Nem árulok el nagy titkot: a mozgásérzékelős kontrollból adódó lehetőségek tárházát is jócskán kihasználták, méghozzá a géptől megszokott módon, számos mini-játék formájában. Itt van rögtön az elején a lávafolyam elől menekülés: itt a Raymanben látott módon, a nunchaku és wiimote felváltva történő rángatásával tudunk elfutni. De itt van másik példaként a sebesültek felkutatása és megsegítése is. Van, hogy romok alól kell kimenteni őket, sőt néha újra kell éleszteni, és mesterségesen lélegeztetni őket, de van, amikor sebfertőtlenítés után a kötözés is a mi feladatunk. Ezeket is a mozgásérzékelős joyok különféle rángatásával és a gombok gyors nyomkodásával tudjuk kivitelezni.

A játékmenet körülbelül egyébként így váltakozik: először is koslatsz a városban, túlélők után kutatsz, könnyebb feladványokat oldasz meg, beszélgetsz a túlélőkkel, illetve tereptárgyakat törsz a különféle cuccokért. Na, itt meg kell említenem, hogy az utóbbinál igen jól szórakoztam! Előttem egy jó méretes szikla, elkezdem puszta kézzel (!) püfölni,



■ **A 96 éves öreg mámikák is így tartják magukat egy karral szakadék fölött függve**









miután az hamarosan porrá válik (!!), és egy hamburger (!!!) pattan ki belőle. Nem picit meglepődtem…

RPG?

Egyébként visszakanyarodva, az emberek megmentése azon túl, hogy morális értékünket növeli, illetve számos izgalmas minijátékot rejt magában, teljesítésükért úgynevezett survival pontokat oszt, amit Bryce öt létfontosságú képességének a fejlesztésére használhatunk. Ilyen tulajdonságok a fizikai, illetve mentális koncentráció vagy mondjuk a fegyverkezelés. Ennél a résznél egyébként számos, a Nintendóra jellemző ötletes játékelemeket is beleraktak. Nekem tetszett például az, hogy amikor szmoggal, füsttel érintett zónában vagy, akkor Bryce tüdőkapacitását is figyelni kell. Ilyenkor mélyen kell többször lélegezni, hogy tisztuljon a tüdőd. Mindamellett az is ötletes, hogy a túlzott rohangálás, valamint az éhség is befolyásolja állóképességünket. Ezeket a különböző étkek és mentőládák felhasználásával regenerálhatjuk. Ezzel a résszel egyébként meg voltam elégedve.

HARC AZ EZRESIKREK ELLEN

Aztán sajnos a kamera nézőpontot váltott, és jött a Chuck Norris-éra, avagy a Time Crisis-féle fénypisztolyos „mulatság". Magával a lövöldözéssel nem is lenne baj, elvégre a wiimote már számtalan esetben bizonyította, hogy kiválóan tudja kezelni az ilyen helyzeteket, szóval most is pontosan lehet vele célozni. A probléma ott adódik, hogy az ellenfelek igen buták, ami magában hordozza a zéró kihívást is. Egy helyben állnak, szinte soha meg sem mozdulnak, csak meghatározott időnként felénk egy sorozatot. Elbújunk, amikor lőnek, hármat számolunk, majd lövünk, ismét elbújunk, majd újra és újra ebben a ritmusban „akciózunk". Nagyon unalmas, nagyon béna, nagyon könnyű – és ami a legrosszabb, sajnos a játék nagy részét ez alkotja.

Baten Kaitos 3?

A Monolith legnagyobb sikereit kétségtelenül a Baten Kaitos című kártyás RPG-vel érte el – igaz, ezek azért nem voltak átütő jellegű sikerek. Mindenesetre a Wii óriási felvevőbázisa már nagyobb eredményekkel kecsegtet, ennek ellenére sajnos úgy



tűnik, hogy nem lesz egyhamar BK3. Igaz, egy DS-es epizódot a Namco még bejelentett, de mivel egy 2004-ben történt, és azóta semmi hír erről, megállapíthatjuk, hogy leállították…



■ **Sajnos a lövöldözések méltók lennének a minden idők leggázabb fénypisztolyos jelenetei elismerésére…**

Kicsit próbálták ugyan fokozni a lelkesedést battle-pontokkal, melyekkel a lőfegyverek tulajdonságai fokozhatóak, de hát ez nem menti meg ezeket a részeket. Alapjáraton egyébként a fegyverarzenál nem merül ki az automata pisztolyban, hanem később vadászpuskát és gépágyút is szerezhetünk. A másik hangulatfokozó(nak szánt), ide tartozó elemet a különböző mellékküldetések jelentik, úgymint a célba lövés, vagy a számos ügyességi feladat végrehajtása (ezekért számos extra tárgy lehet a jutalmunk).

Az utolsó fontosabb játékmenetbeli rész az autós üldözés, ami sajnos kicsit nehézkes, mivel itt pontos irányítási metódusra volna szükség az igen nehéz pályafelépítéssel rendelkező pályaszakaszokon való vezetéshez, amihez a wiimote, vagyis inkább az itteni alkalmazása kevésbé alkalmas.

HOGY NÉZEL TE KI?!

A játék körítése szintén vegyes érzelmeket kelt a játékosban. Az első pályán például igen látványos a játék. A háttérben izzik a láva, magas felbontású minden tereptárgy, szépen vannak kidolgozva a karakterek is, aztán a második pályán minden homályba merül, sőt itt már a mellékszereplők is igen alacsony poligonszámmal vannak felruházva. Aztán újabb látványosság, leomlik egy teljes tömbház, hatalmas füstbe burkolózik minden, aztán jön a PS1-es színvonalat idéző tűzvész. Komolyan, nem értem ezt a kettőséget, mintha két csapat két eltérő játékát illesztették volna össze.

Nem meglepő, de zeneileg is vegyes felvágott, amit kapunk. Néhol igencsak hangulatfokozó melódiák csendülnek fel, aztán mindez átvált egy monoton, állandóan ismétlődő zajba. A szinkron rendben van, bár a dialógusok tartalmát meghallgatva garantált a sírógörcs. Rosszabb, mint bármilyen B-kategóriás film szövegei (a haverunk elesik, beüti a lábát, mire rögtön elkezd picsogni: „ha nem élném túl, vidd el a fényképet az anyámnak").

A játékban egyébként rengeteg nagyszerű ötlet van, szórakoztatás szempontjából is ott van a szeren, de sajnos számos ponton igen középszerű lett, így a benne rejlő potenciál messze-messze nem lett kiaknázva. Wii-tulajoknak ebben a mostani lappangásban egy próbát mindenképpen megér, míg másoknak rengeteg alternatíva adott. Reméljük a fejlesztők hamarosan inkább újra az szerepjáték-fronton próbálkoznak, az jobban ment nekik… ■

MÁSVÉLEMÉNY

WILSON IS MEGMONDJA

A Disaster rendkívül jól indul, kellőképpen felkelti az érdeklődést, de az rögtön el is oszlik az első alkalommal, mikor egy sziklát puszta kézzel szétütve előkerül minden idők legnagyobb hamburgere. ZS-kategóriás szövegei és bugyata harcai viszont ellenállhatatlanok, kellő elborultsággal és alkohollal párosítva kifejezetten érdekes próbálkozás, amely egyszerre elborzaszt, megröhögtet és sírásra késztet.

576 értékelés

480p, 16:9, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

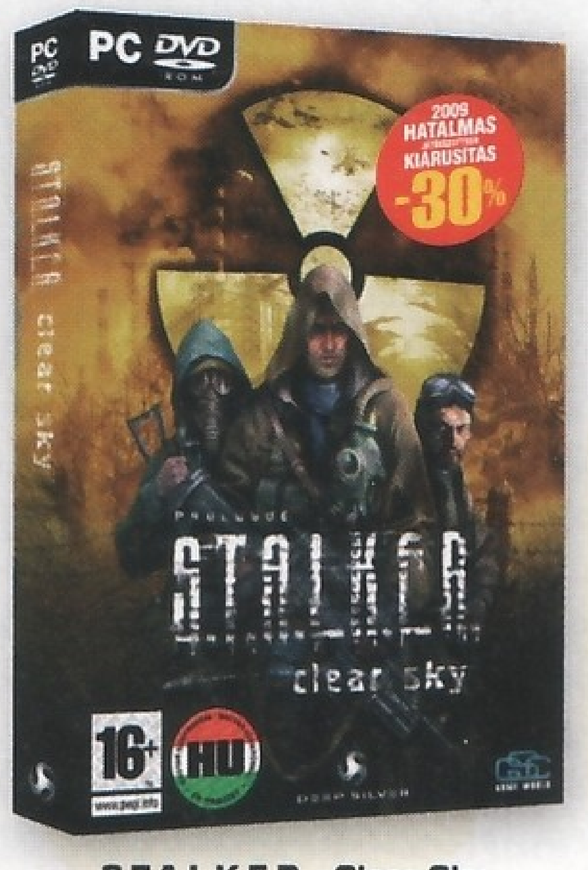
Érdekes koncepció, sajnos kevésbé érdekes játékmenettel kivitelezve. Ha rossz a kedved, vagy csak simán egy baráti társasággal röhögni akartok, szerezzétek be, mert otrombasága sokszor felvidító hatású!

kenny **6.0**

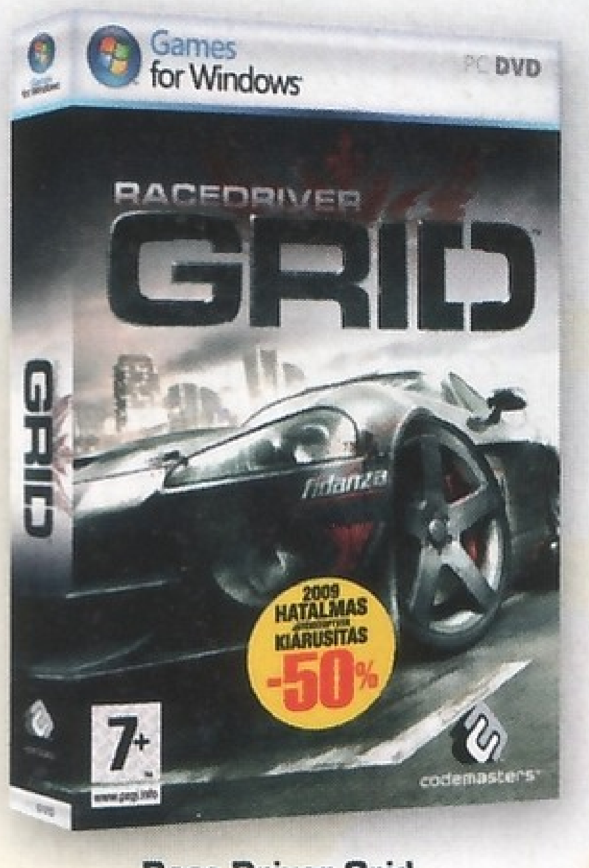


■ **Lángol a fél város, de semmi gond nincs, amit pár mély levegővétellel ne lehetne megoldani…**

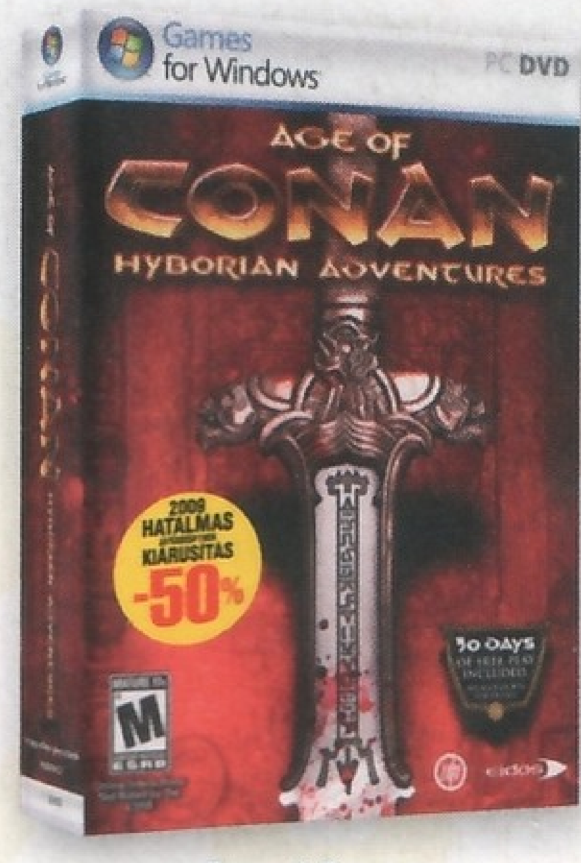
HATALMAS ÚJÉVI CD PROJEKT KIÁRUSÍTÁS!



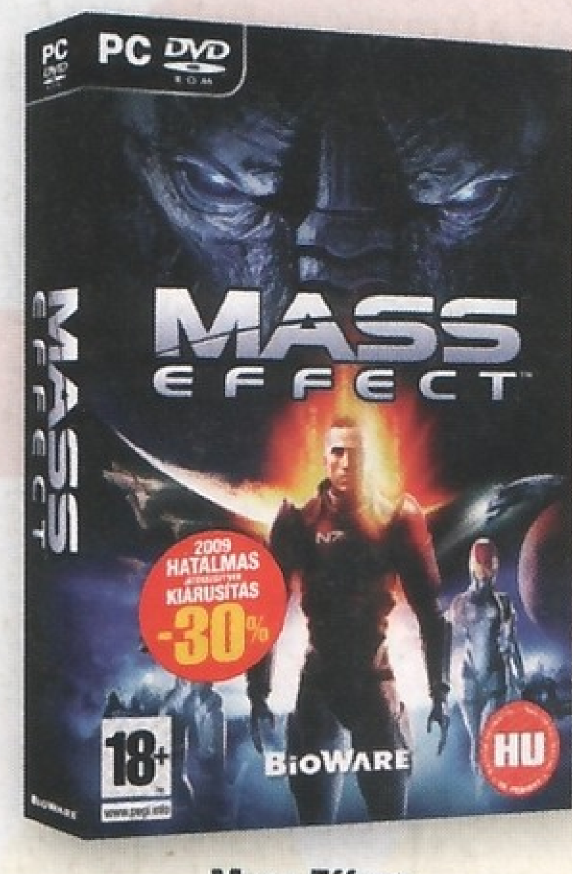
S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



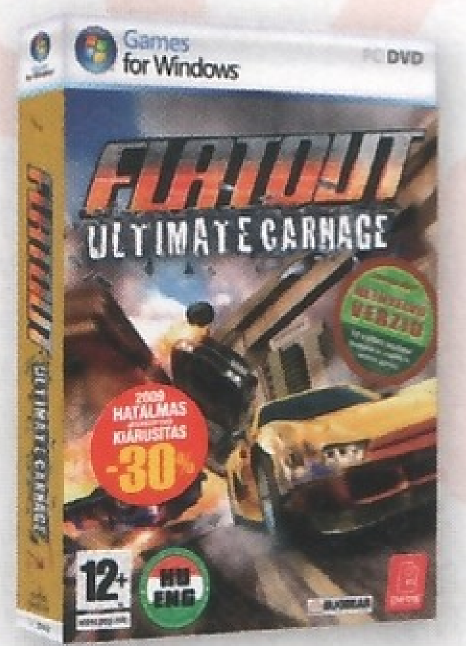
Race Driver Grid
~~7990 Ft~~*
3990 Ft*
Megtakarítás: 4000 Ft*!



Age of Conan
~~11990 Ft~~*
5990 Ft*
Megtakarítás: 6000 Ft*!



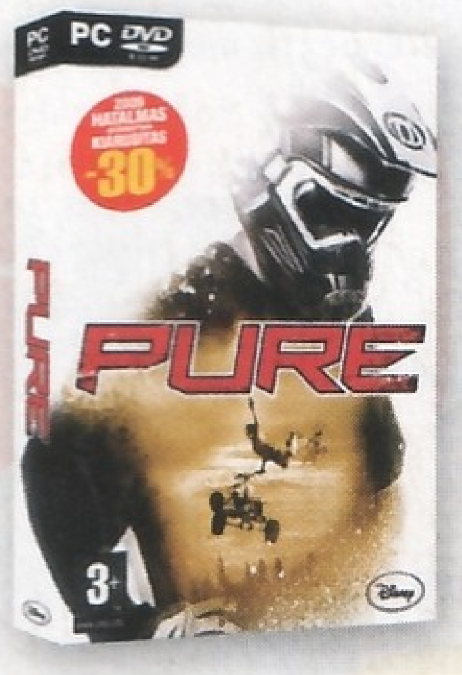
Mass Effect
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



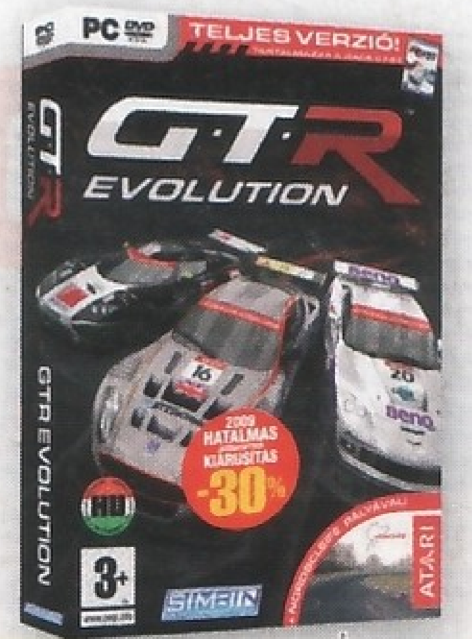
Flatout 3: Ultimate Carnage
~~5990 Ft~~*
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!



MotoGP 08
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



Pure
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



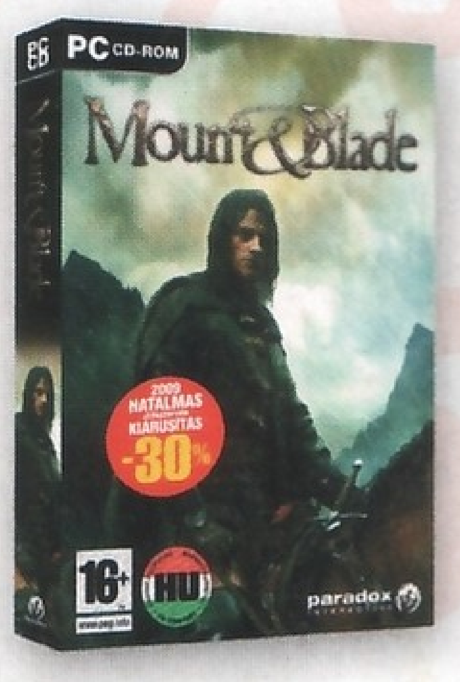
Race 07+ GTR Evolution Gold
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



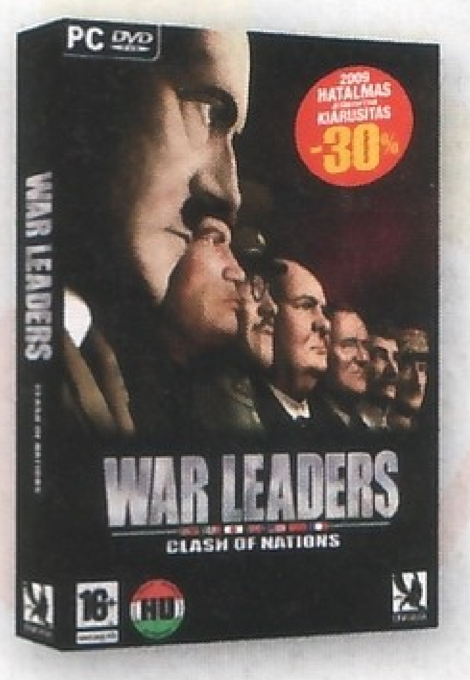
Divatsuli
~~5990 Ft~~*
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!



Devil May Cry 4
~~7990 Ft~~*
3990 Ft*
Megtakarítás: 4000 Ft*!



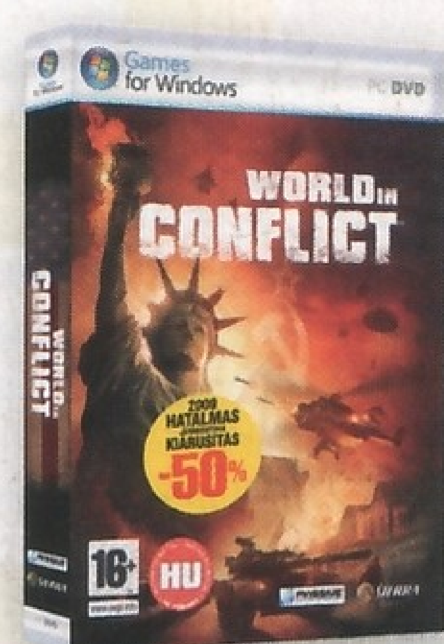
Mount&Blade
~~5990 Ft~~*
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!



War Leaders
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



Lego Batman
~~7990 Ft~~*
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



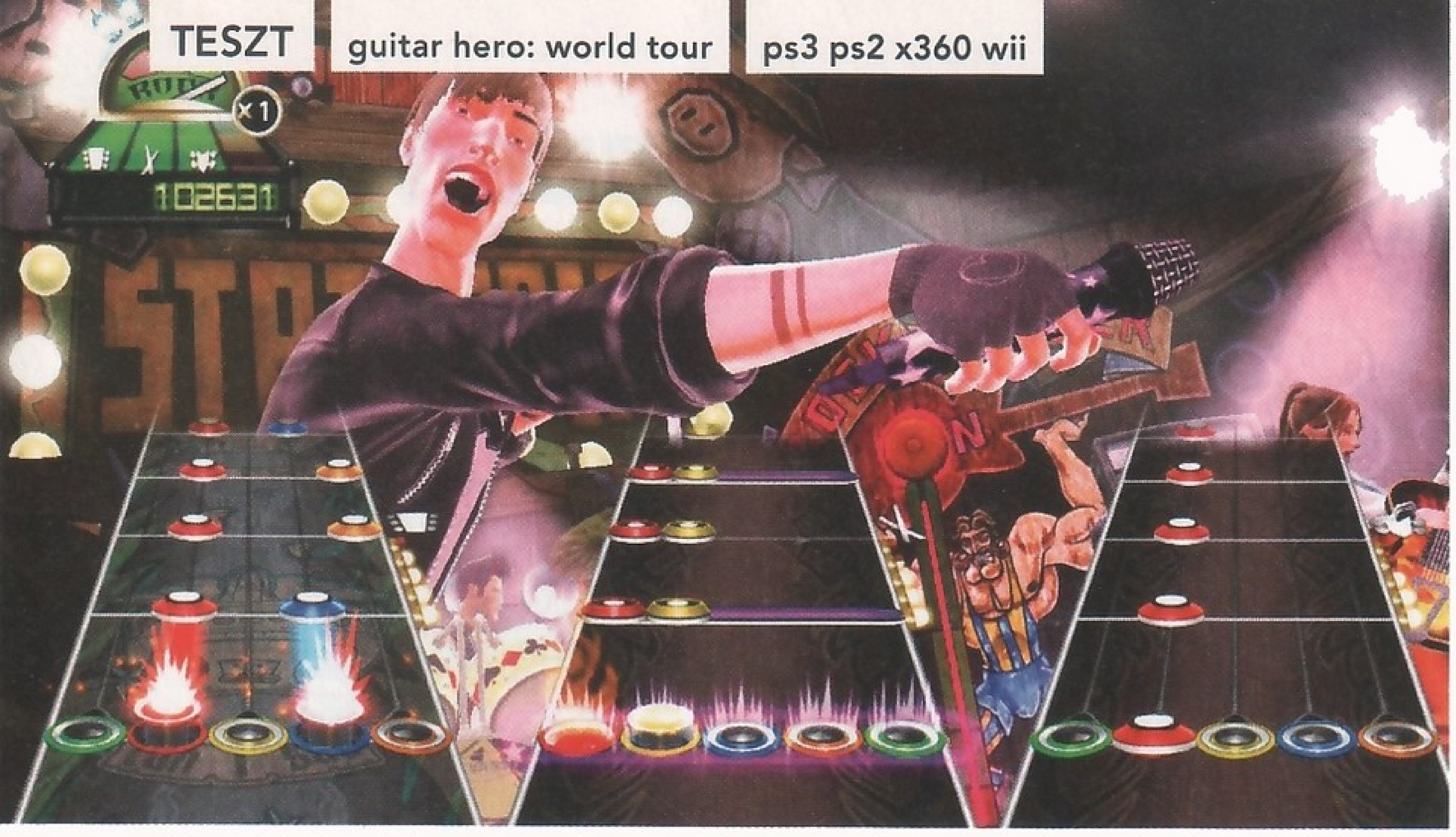
World in Conflict
~~3990 Ft~~*
1990 Ft*
Megtakarítás: 2000 Ft*!

* Az ajánlott fogyasztói ár a vásárlás helyétől és a kerekítéstől függően eltérhet. Az akció csak a játékok PC verzióira vonatkozik.

Az akció 2009. január 9-től 2009. február 9-ig, illetve a készlet erejéig tart.

Résztvevő partnerek: 576, Auchan, CD Galaxis, cora, Electro World, Interspar

További információk: www.cdprojekt.hu/kiarusitas2009





adatlap

kiadó **activision blizzard**
fejlesztő **neversoft**
platform **ps3, ps2, x360, wii**
megjelenés **nov. 12.**
multiplayer **2-4**

Guitar Hero World Tour

ALAPOZÓ A Guitar Hero segítségével már négy hangszerrel lehetsz hőssé – gitárral, basszusgitárral, dobbal és a hangoddal –, hisz az új részben már teljes rockzenekart hozhatsz össze. Ehhez jár még egy kibővített online lehetőségtár és egy forradalminak beígért házistúdió.

Remélhetőleg a Guitar Hero-szériát már senkinek nem kell bemutatni, hisz a plasztikgitárral és rockzenével hódító játék a 2005-ös premier óta az egész világot meghódította. Az Activision legutóbbi sikersorozata a World Tour premierje előtt már a 23 millió példányos eladási mérföldkövet is maga mögött hagyta, és jó úton van afelé, hogy nagyobb forradalom legyen az ezer sebből vérző zeneipar számára, mint amilyen az iTunes volt. Most megérkezett a negyedik rész (ha csak a fő epizódokat nézzük), és nem lehet nem észrevenni, hogy a Rock Band megjelenése átalakította az erőviszonyokat.

GITÁRVIADALOK

Igen, Rock Band – sokaknak lehet ismerős a név, néhányan talán a Szigeten kis is próbálták az EA-sátorban, de a legtöbben jó eséllyel még nem látták ezt a játékot. Ennek az az oka, hogy valamilyen kiismerhetetlen okból kifolyólag a Rock Band az egész bolygón kizárólag öt országban kapható rendes bolti forgalmazásban – és így hozzánk is csak néhány tucat példány jutott el.

A Rock Band azonban a legjobb példa arra, hogy a rivalizálás mennyivel jobb dolog, mint az egyeduralom – a Harmonix (a korai Guitar Herók alkotói) játéka ugyanis továbbvitte a plasztikhangszeres koncepciót, mint a biztonsági folytatásként is felfogható Guitar Hero 3 és annak fejlesztői. A gitár és a basszusgitár mellé megjelent a dob, illetve az ének is. Ahogy a cím is mondta, igazi bandát alakíthattunk – a dob hasonlóképpen működött, mint a gitár, csak nem „húrt" lefogni, majd pengetni kell, hanem a megfelelő színű tányért megcsapni a dobverővel. Az ének pedig a SingStar és a többi karaoke-játék mintájára zajlik: ki van írva a szöveg, és azt kell a megfelelő hangmagasságban dalolni, üvölteni, suttogni, rappelni, számtól függően. Érdekes, hogy minden más hangszernél sikerült elhagyni a kábeleket, de a mikrofon továbbra is zsineggel működik…



Az egészpályás letámadás kicsit felkészületlenül érte az Activisiont, így ezerrel megindult a fejlesztés a laborokban – és ennek következménye, hogy a World Tour már ugyanúgy műanyag dobkészlettel és mikrofonnal jelent meg, mint riválisa (igaz, kapható gitárral is – de bízzatok bennünk: dobbal és mikrofonnal nemhogy nagyobb az élmény, de egyenesen nagyságrendekkel komolyabb).

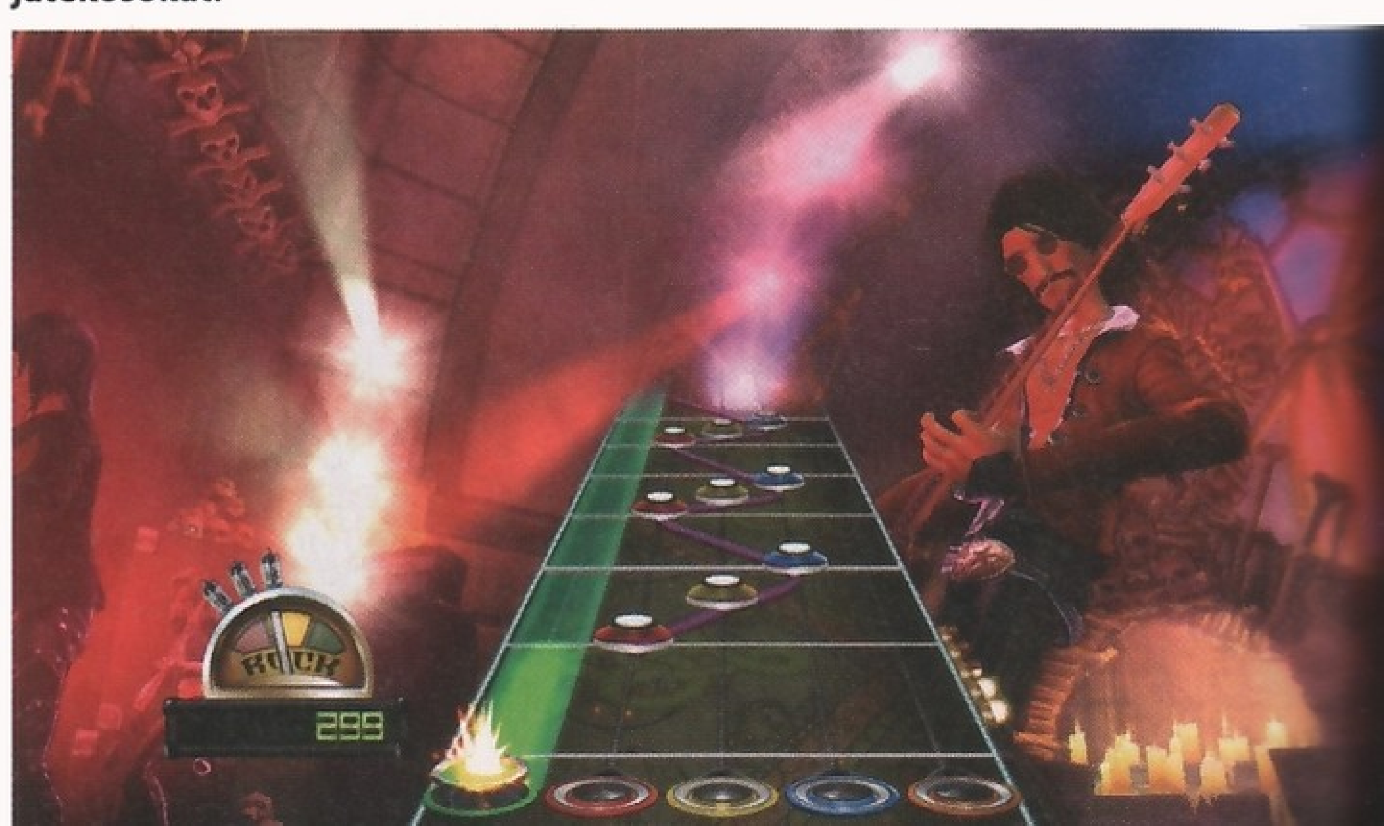
ELSŐ PRÓBA

Az újoncok számára természetesen teljeskörű útmutató is van a játékban, ahol minden hangszer sajátosságait megtanulhatjuk (a dobot érdemes végigdarálni, még a Rock Band-fanoknak is, hisz itt eggyel több „ütnivalót" kapunk), de a profik azonnal fejest is ugorhatnak a karriermódba. Ennek felépítése megváltozott, a World Tour alcím miatt nem szabadon választhatunk számokat a különféle nehézségi csoportok közül, hanem egy-egy országba utazva egy koncertet adhatunk elő: három-öt szám, plusz ráadás, esetleg egy gitárpárbaj. Utóbbi ismerős lehet a Legends of Rock alcímű előző részből: előpattan egy gitáros híresség és szólózásban le kell nyomni; és szerencsére a húrszakításokat és egyéb támadásokat kihagyták. A prezentáció remek, a karriereket (ha egyedül vagy, gitárral, dobbal és énekkel lehet próbálkozni) eszelősen jó videók teszik szórakoztatóvá –

Az új hangszerek, főleg a dob megjelenése teljesen átalakítja a jól ismert Guitar Hero rockélményt!



■ **Gitárunkat (és dobunkat) részletesebben szerkeszthetjük, mint egy EA Sport-játékban a játékosokat!**





de akár egyedül, akár bandában próbálkozol, tulajdonképpen csak egy dolgod van: játszani a hangszereden. Ez főleg annak fényében furcsa, hogy már a Rock Band első része is többet tudott: rajongókat kellett gyűjteni, különleges koncerteket lehetett adni, az új részben pedig bónuszokat adó karaktereket is felbérelhetünk. Ott a bandával való zúzás külön játékmód, külön élmény volt – itt meg tulajdonképpen egy alig-alig álcázott quickplayt lehet csak nyomni.

De nem ez a legnagyobb gond, sajnos nem. Teljesen érthetetlen számomra, hogy ha együttessel játszunk, egyszerűen nem lehet látni, hogy ki milyen jól dolgozik. Sok időd nincs átnézegetni a haverok hangjegyeit mutató képernyőrészre, így azt veszed észre, hogy eszelős formában vagy, olyan dobszólókat eregetsz, mint Keith Moon, és sutty, minden figyelmeztetés, akármi nélkül game over, függöny le, füttykoncert aktivizál. Sajnos az a lehetőség sem él, mint a már sokszor idézett Rock Bandben: hogy meg lehetne menteni a másikat. Ott, ha kiesett mondjuk a kappanhangon a Helliont előadni próbáló énekes, bárki más egy adag star power-mérce árán megmenthette, így kaptunk még egy esélyt. Na itt nem, bárki csellózza el, lehet elölről kezdeni az egészet, és ez a „fogamat összeszorítva is megpróbálom túlélni a csapat érdekében” taktika helyett inkább a „hagyjuk a francba” következménnyel jár.

ÚJ HÚROK

A játékmenetet tekintve alig néhány újítást találunk, de hát ez rendben is van: a gitározás szabályai nem változnak meg évente. A basszusgitár kapott egy hatodik „húrt”: ha egy vízszintes vonalat látunk, a gombok lenyomása nélkül kell egyet pengetnünk. A gitár nyakán, a gombok alatt (ahol a Rock Banden a szólógombok voltak) most egy érintést érzékelő felület van – itt egyszerű tapizással, pengetés nélkül lehet a megfelelő részeken (ahol a hangjegyeket zsineg köti össze a képernyőn) gitáristent játszani. Mivel tapizós felületről van szó, nincs igazán elválasztva egymástól az öt „húr”, úgyhogy ha egyszer elveszítjük a fonalat, le kell nézni a kézre – ami ugye a közepes fokozattól felfelé már nagyon nem jó ötlet…

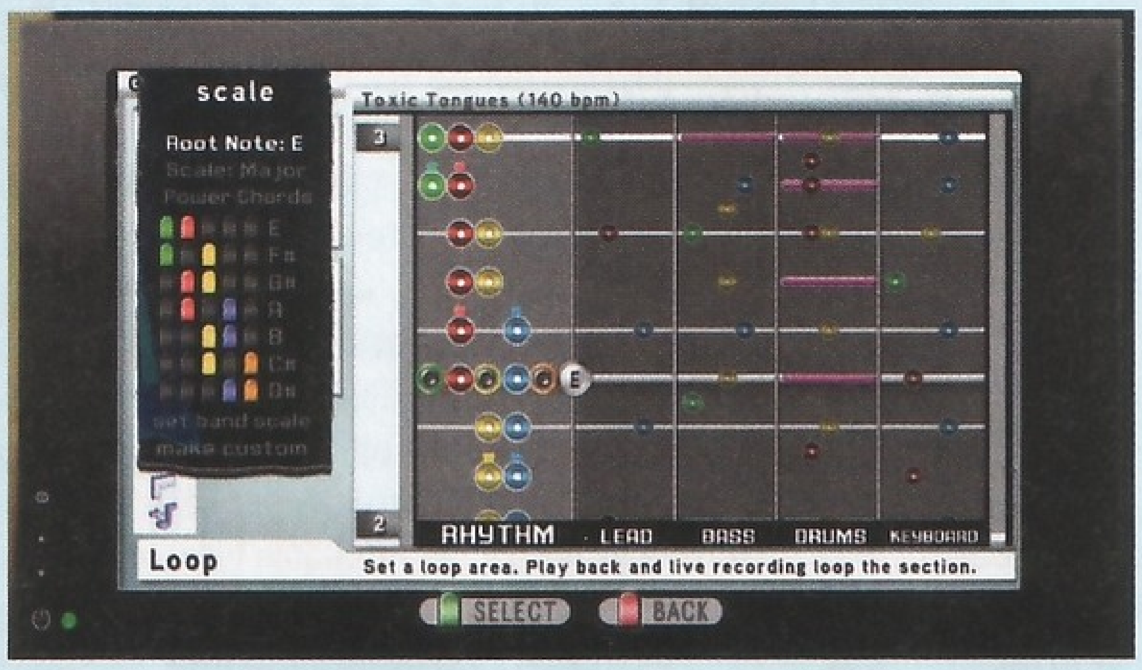
A dobot ismét csak a Rock Band dobjához kell hasonlítanom: ám e téren a Guitar Hero vizsgázik jobban. Négy, egymás mellett levő tányér helyett itt kapunk három tányért és két megemelt, nem kör alakú cint (no meg lábdobok is vannak). A tányérok ráadásul sokkal-sokkal halkabbak, mint a Rock Band 1 csengő-bongó, a tévé hangerejét is elnyomó dobfelületei, plusz az ütés erősséget is mérik, így ha izomból nyomunk le egy szólót, az tényleg hangosabb lesz. Érdekes húzás, hogy a pontduplázó star powert úgy kell előhozni,



Sting és társai

A hármas sorszámú Guitar Hero újítása volt a gitárpárbaj, amikor egy sikeres koncert végén előugró hírességgel szemben kellett állni a sarat. A gitárosok által külön erre az alkalomra írt dalok tényleg kemények, a szólózás során ne lepődjünk meg, ha a húrokat lefogó ujjaink füstölni kezdenek. Olyan gitárosokkal kell összeakasztani öthúrosunkat, mint Zakk Wylde vagy Ted Nugent, de rajtuk kívül is megszámlálhatatlan igazi (ráadásul játszható karakternek megnyitható) zenész került a játékba. Csak ízelítőként: Ozzy, Sting, Billy Corgan, Travis Baker és Jimi Hendrix is megnyitható! És ha a valós zenészekből még mindig nem elég, a különleges Tool-koncert háttere a játékban nem egy klasszikus színpad fényekkel és a zenekar tagjaival, hanem egy, a morbid zenekar egyik borítója által ihletett furcsa tér.



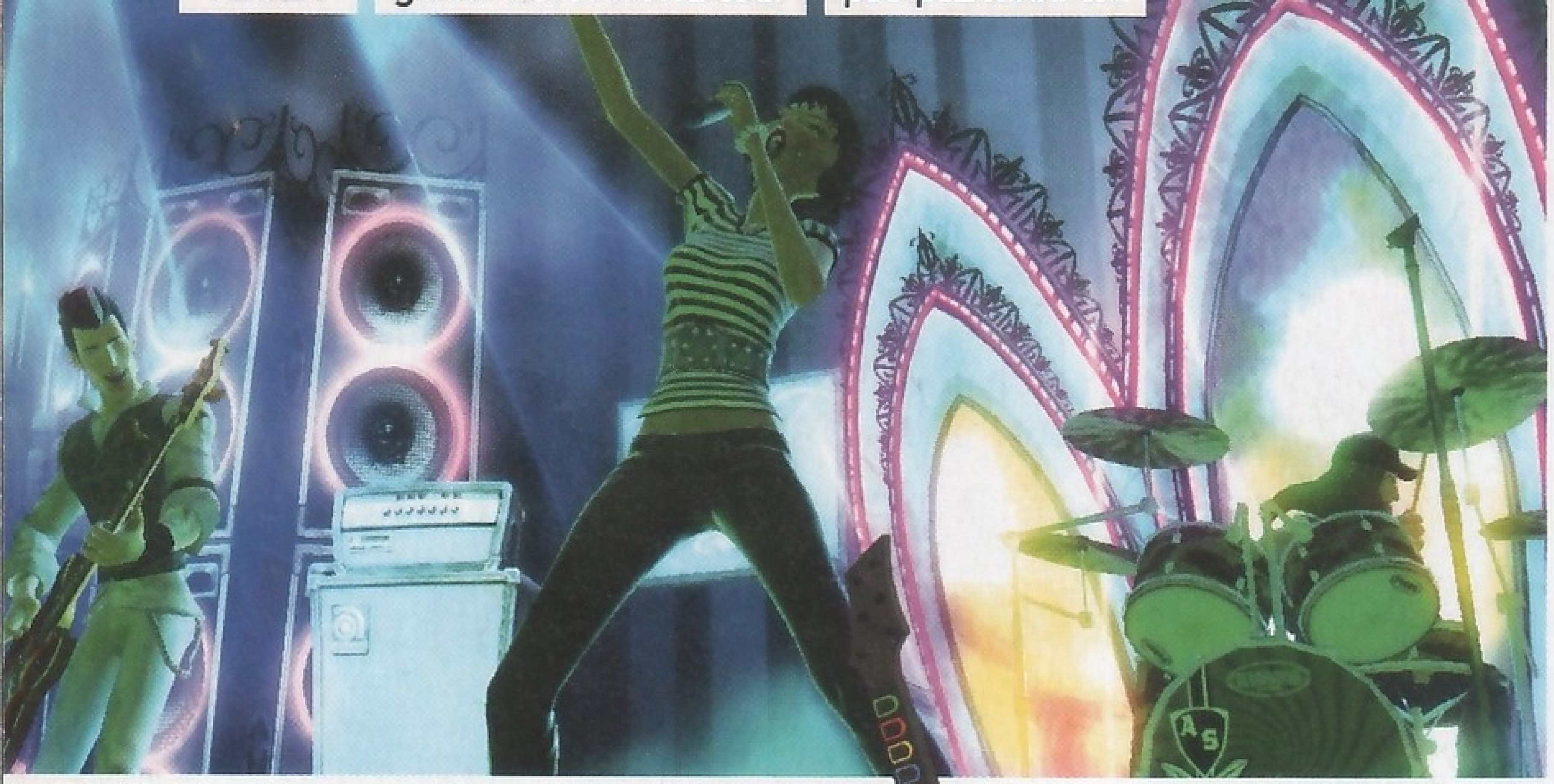


GHTunes – A zeneipar jövője?

Amikor bejelentették, úgy tűnt, ez lesz a garázszenészet új kitörési pontja. Aztán kiderült, hogy nem eszik olyan forrón a jogdíj-kását, így a fejlesztés során áldozatul esett az ének. Először még tervbe volt véve, hogy legalább feliratozni lehet majd, de a végleges játékból ez kikerült, mondván, hogy esetleg csúnya-csúnya emberek káromkodásokat írnának egy dalba. Az meg egyrészt amúgy is messze áll a rockzenétől, másrészt meg az online csatákban sem hangzik el semmi ilyesmi a földbe gitározott, dobolt, énekelt ellenfél részéről… Így mindenesetre kevesebb a haszna a dolognak, ráadásul a hangzás is elég nyomoronc lett; egy MIDI-közeli minőségben előadott gitárszóló mindenre késztet, csak a léggitározásra nem. Talán majd legközelebb, addig marad a GarageBand a házi zenélésre…
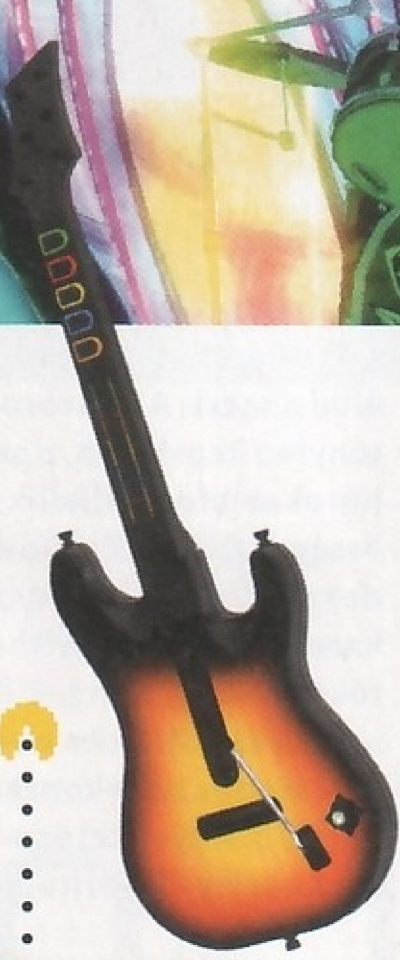








A Tool-számokat egy direkt erre épített pszichedelikus térben adhatjuk elő



hogy egyszerre leütjük mindkét cintányért – aki ezt magasabb szinteken úgy adja elő, hogy nem esik ki a ritmusból, az bátran menjen el igazi zenekarba, igazi dobosnak. Az egyetlen gond az, hogy mivel a lábdob itt nincsen fixen kitámasztva, ha a padló csúszós, ezzel lesznek gondjaink… Viszont szőnyegre sem érdemes tenni, mert nálunk a nagyobb ütéseknél az ilyen puha borításon néha berezegtek más tányérok, vagy a cinek, amit persze a játék elrontott ütésként érzékel. Lehet, hogy kicsit át kell rendezni a lakást, na de hát a rockistenné válást nem adják ingyen!

TETKÓK ÉS MATRICA

Mivel ez a Guitar Hero már sokkal inkább az online bandázásról és versengésről szól, mint bármelyik korábbi társa, természetesen alaposan felturbózták a karakterszerkesztőt. A karrier során nyerhető megfelelő pénzmag birtokában hihetetlen mennyiségű ruhát vehetünk karakterünknek, szinte bármilyen figurát létrehozhatunk a sápkóros goth-tól a darálnivaló emóson át a szakadék, idősödő kocsmatöltelékig.

Ezen túl sincs vége a szerkesztgetésnek, hisz gitárunk pingálása itt is nagy hangsúlyt kap – csakúgy, mint a való életben. Festés, díszítés, matricázás, színezés, az egyes alkatrészek kiválasztása (a bundoktól kezdve a hangolókulcsokig minden legalább tucatnyi módon állítható); egyszóval tényleg olyan gitárod lesz, amilyet akarsz. Sőt, olyan is lehet, amit nem akarsz, hisz a megnyitható bónusz gitártestekért ezúttal is minden bizonnyal

Hangszerek

A korai PS3-as gondok már megoldódtak, és örömmel jelenthetjük, hogy a zenés játékok terén teljes a kompatibilitás a Guitar Herók és a Rock Bandek között (olyannyira, hogy ha RB dobot használsz, a kevesebb tányér miatt módosulnak a GH4 dobütemei). Kivéve persze egyet, hisz a Nintendót nem feltétlenül érdeklik más gondjai, így a Wii-verziós GHWT csak a korábbi Guitar Hero-gitárokkal működik.



keményen bepipázott designerek voltak felelősek. Természetesen a dobosok is kiélhetik magukat a hangszerükkel, de még a zenekarunk logóját is mi állíthatjuk össze. Bevallom, nekem már kicsit sok is volt ez a lehetőség – még szerencse, hogy van randomgenerálásra is lehetőség, csakúgy, mint a zenekarneveknél.

HÁZISTÚDIÓ

A GH4 nagy újításának a stúdiózást ígérték – azaz azt, hogy bárki szabadon jammelhet, és ezt elmentheti, feltöltheti a többiek okulására. Ebből mi következik? Végtelen mennyiségű legendás szám feldolgozása, ugye? Nem, az Activision ügyvédei megfúrták a dolgot, és két védelmet is beépíttettek ez ellen. Egyrészt nincs éneklésre lehetőség (sőt, még szöveget sem lehet megadni), másrészt meg azonnal törlik a jogvédett számok feldolgozásait – pedig amennyire én tudom, azért ma még szabad feldolgozni dalokat…

No mindegy, a lehetőség adott, hogy létrehozz néhány akusztikus számot, és erre két lehetőség is van. Az egyik persze az, hogy szépen jammelsz, és élőben előadod a dalt, elmented, majd feltöltöd. Ha igényesebb munkát szeretnél, akkor irány a keverőpult, a GHMix, ahol már teljesen precízen elhelyezheted a hangjegyeket, kivághatsz, korrigálhatsz, klónozhatsz részleteket, piszkálhatsz a hangzással, egyszóval bármit megtehetsz. Már ha van időd kitanulni a dolgokat – a tutorial figyelmes megtekintése nélkül senkinek nem ajánlom ezt a cseppet sem intuitív menürengeteget. De még az elszántaknak sem igazán – letöltöttem a játékosok, illetve a fejlesztők által legjobbnak ítélt dalok közül vagy tízet (ez tök ingyenes), és ez hatalmas csalódás volt. A keverőben eltöltött fél órám után ugyan csak álleejtve csodáltam, hogy mit hoztak össze, egy-egy dalban akár tíz óra részletezés-állítgatás is lehet, de a hangzás valami pocsék. Oké, még mindig jobb, mint a Wii Musicban, de ez a röhelyes, a MIDI-nél alig jobb cincogást meg kellene hagyni a nyolcvanas évek szintipop bandáinak…

KONCERT UTÁN

Egy zenés játék megítélésénél természetesen a zene az egyik kritikus pont – és természetesen e téren nincs is gond a Guitar Hero 4-gyel. 1967-től 2008-ig terjed a kínálat, van itt nu-metál és punk, rock és heavy metál, pop és színtiszta gitárbűvölés; Bon Jovi mellett megfér a KoRn, Hendrix összebújik Ozzyval, Sting a Toollal. Összesen 86 dal van a lemezen, no és persze hetente jelennek meg az újabb és újabb számok a neten. Ráadásul az elődděl ellentétben nem csak PS3-on és X360-on, de Wii-n is – PS2-höz meg jó eséllyel lesznek kiegészítő lemezek.

Az Activision Blizzard szándéka szerint egy iTunes-verő hatalmas zenei gyűjtemény készül majd a Guitar Heróhoz, de ehhez azért fel kellene pörgetniük a tempót – ha ilyen tempóban, heti három-hat számmal haladnak, egyes felmérések szerint 2000 év lesz, mire eljutnak oda, ahol az iTunes most tart. Persze nagyot mondani mindenki tud, nem is kell az ilyesmit elhinni – az mindenesetre zavar, hogy a régi GH3-as dalokkal nem kompatibilis a rendszer. Oké, ott nem volt dob meg szöveg, de hát akkor is kevesebb munka lenne velük, mint egy tök új dallal, mert a gitárrészek már elkészültek.

A show megy tovább: jövőre érkezik a Guitar Hero Metallica, a Guitar Hero 5 és néhány DS-es rész is!

A GH4, főleg, ha a dobbal dúsított verziót vetted meg, szinte tökéletes partijáték. Egyszerre négy ember játszik, a számok végén minden poszton lecserélődnek az emberek, és a számkínálat is elég nagy, hogy ne ugyanazt a három dal pörögjön újra és újra. Ha vákuumban lenne, ha csak önmagához, esetleg a sorozat előző részeihez kellene mérni, maximálisan elégedettek lehetnénk. De úgy, hogy az egy éve megjelent Rock Band a multiplayer terén sokkal többet nyújt, nem tehetünk róla, van egy kis keserű szájízünk. Nem sok, és a megfelelően kiválasztott online dalokkal el is lehet mulasztani: hol van már az Appetite for Destruction, a Chaos AD, a Back in Black meg a Cowboys from Hell?! ■





576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Ha a Rock Band kimaradt az életedből, akkor igazi forradalomként fogod megélni a negyedik (vagy hatodik, hetedik, attól függ melyik mellékszálakat számolod be) Guitar Herót. Persze az sem árt, ha tudsz online fizetni, letölteni…

grath **8.9**





■ Bár a látvány a Guitar Herót idézi, a Rock Band játékmenete élvezetesebb

Rock Band 2

ALAPOZÓ A név és a képek alapján talán nem sokak számára kérdéses: rockbandába léphetünk be, hogy az egész világot felrázzuk dalainkkal. A garázsból indulva a világ legnagyobb sztárjaivá is kinőhetjük magunkat.

Az előző pár oldalon alaposan kiveséztük a négyes számú Guitar Herót, így most következhet a Rock Band 2. Hogy miért csak egy oldalon, annak ellenére, hogy jobb játékról van szó? Hát azért, mert az EA úgy döntött, egyelőre bőven elég Európának, ha csak Angliában, Németországban és Franciaországban kapható. Nem tudjuk, hogy nálunk mikor kerül a boltokba, de mi nem bírtuk tovább, és beszereztünk egyet, hogy legyen mihez mérni a Guitar Herót.

És bizony itt pontosan ellentétes képet kaptunk, mint a World Tournál: az előző részhez képest viszonylag kevés fejlődést lehet észrevenni, de ha felülről nézzük a piacot, tény, hogy ennél jobb zenés játék (legalábbis ilyen jellegű) még nem volt. És mivel a hangszerek már kompatibilisek (Wii-n nem), elég megvenni pusztán a játékot, és lehet gyűrni a számokat a régi, vagy éppen a GH-s hangszerekkel.

A játék talán legjobb része a turné-mód, ami egy sokkal játékszerűbb élményt kínál, mint a rivális World Tour (vagy bármelyik GH) hasonló megoldása. Itt egy garázsbandaként indulunk (már egyedül is játszható, ha a haverok épp nincsenek a környéken/online), és millió lehetőségünk van az előrejutásra. A koncertekkel rajongókat gyűjtünk, a szponzoroknak adott privátbulikon a kiválasztott számokat adjuk elő, videoklipet forgatunk, turnébuszt (majd turnérepülőt) veszünk, és segítőket bérelünk, aki bónuszokat ad a bevételre vagy mondjuk a rajongók számának gyarapodására. Ha ezt valamiért megunnánk (elvégre a 84 – kettővel kevesebb, mint a World Tourban – dal is kitanulható, megunható előbb-utóbb), ott van a Challenge-mód, amelyben különféle módon csoportosított dalokban (mondjuk dobszólókkal nehezített, vagy egy adott előadóhoz tartozó) kell jól szerepelni. Ezekbe a netről letöltött dalok is beépülnek, így ha van hitelkártyánk, a mulatság gyakorlatilag élethosszig garantált. És végül ott van a Battle of the Bands, ami online kihívásokat jelent. Bármikor lépünk fel, öt-tíz kihívás mindig aktív, és ezeknél külön toplista mutatja a jelenlegi állást – ezek általában egy hétig élnek, aztán jön a következő adag (minden nap van legalább egy új, szóval a változatosság itt is biztosított).

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **harmonix**
platform **ps3, ps2, x360, wii**
megjelenés **?**
multiplayer **2-4**



Kőhardver

A Rock Band első részénél rengeteg mindent megbocsátottunk, hisz a zenekari játék élménye mindent elvitt a hátán. Most már az olyan dög hangos dob és hamar bedöglő pengetőt nem bocsátottuk volna meg – és szerencsére a helyzet tényleg jobb lett. Igaz, a GHWT cucca azért profibb...



■ A dobjáték javítására professzionális szintű oktatómód várja a próbálkozókat

Mi van még? Félmondatban megemlítettük, hogy a bandázás már online is megy, de ennél sokkal fontosabb, hogy a basszusozás sokkal izgalmasabb lett, illetve, hogy a doboktató mód valami félelmetesen jó lett – a megannyi lecke mellett még arra is van lehetőség, hogy mp3-lejátszón a gépre dugott saját számainkra doboljunk.

És ha már számok: itt sem kell szégyenkezni, a korongon található mindenféle stílus, híresebbnél híresebb előadókkal. Alanis Morisette és Motörhead; Linkin Park és Peral Jam; System of a Down és Offspring – mindenki megtalálja a számításait. És ehhez vegyük hozzá, hogy az eredeti Rock Band számai átemelhetők a másodikba (sajnos nem ingyen, és négy baromi jó számnál nem él az opció), no és a Rock Band esetében minden letölthető dal kompatibilis minden epizóddal. Így együtt ma már 500 számos is lehet a repertoár, úgyhogy unatkozni nem fogunk.

A hangszerek némiképp javultak, főként a dob lett halkabb és picit stabilabb – de a Guitar Hero arzenálja azért igényesebb lett. Ráadásul a kompatibilitással sincs baj (PS3-on ehhez egy netről letölthető frissítés kell!), szóval a legjobban akkor jársz, ha most beruházol egy Guitar Hero megapakkra, aztán ha jön a Rock Band 2, ott megveszed magát a játékot – így mindkét világból a legjobbat kapod. Csak aztán ne csodálkozz, ha a szomszédok rád küldik a kutyát, rád hívják a zsarukat és rád gyújtják a hangszóróidat meg a dobot! ■

Igaz, folytatásnak elég újdonságszegény, de még így is a Rock Band 2 a kategória legnagyobb sztárja!





576 értékelés

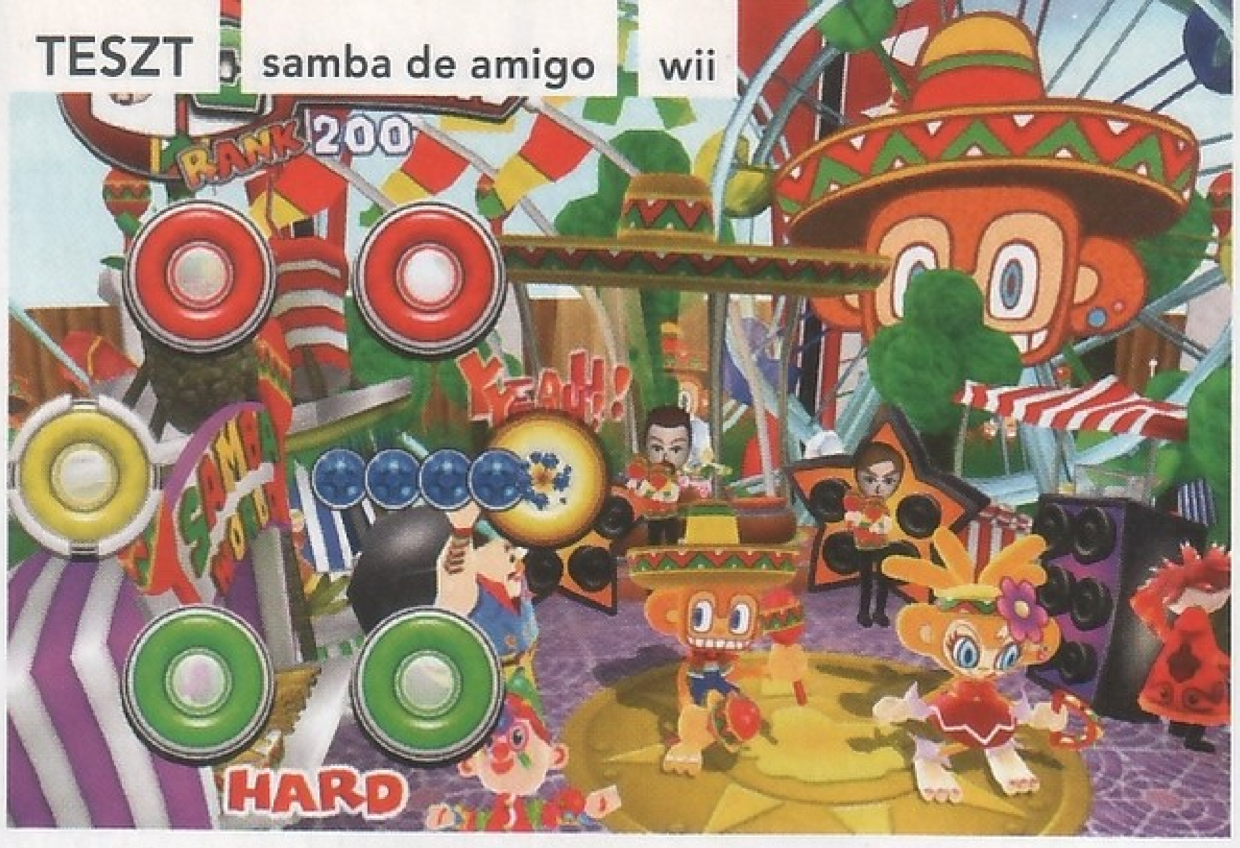
1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Nem érdemes kivárni a megjelenését rockjáték nélkül, hiszen a RB2 játszható a Guitar Hero hangszerekkel is – de amikor megjelenik, nehogy kihagyd! Már csak az online nóták elképesztő száma miatt is jobb, mint riválisa.

grath **9.2**





Samba de Amigo





ALAPOZÓ DC-n már volt szerencsénk a csörgődob rázásához, és a vidám hangulat most Wii-n is visszatért. Igaz, a játék fénye már kicsit megkopott – vagy inkább megkopasztották...

Csöndben reménykedem, hogy a szoftverkínálati siralomvölgy egyszer csak virágba borul a Nintendo konzolján is, úgyhogy bocsássák meg nekem a Kedves Olvasók, hogy most süvít a fülemen át a gőz – ez az alaphangulat az írásra is rányomja a bélyegét. Nincs mit tenni: észvesztő szükség lenne keményvonalas játékokra is a Wii-n, de ilyenekből csak félévente érkezik egy-egy. A hardcore népképviselet itt kimerül abban, hogy a régi dicsőség villant kettőt a féklámpával az éji homályban, visszatolat, a nyolcadik utas meg kivigyorog az ablakon, és ilyet szól: játszd újra, Sam. Eine Kleine Nachtmusik. Holtak hajnala.

Felfoghatatlan, hogy ha egy koktél olyan elemeket ráz össze a shakerben, mint az Opposing Force-ra is képes Gearbox Software-t, a dicsérni is felesleges Sonic Teamet, a SEGA-t, valamint egy korábban nagyot durranó játékot, akkor nektár-zamatú szenteltvíz helyett miért a sertéstelepi felmosóvödör löttye a végeredmény?

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **gearbox**
platform **wii**
megjelenés **szept. 26.**
multiplayer **2**

Khm, szóval Samba de Amigo – immár Wii-n. Körülbelül tíz perc alatt minden kiderül a játékról, különösen, ha az előzménnyel, a Dreamcastra íródott eredetivel is tisztában vagyunk. Ugyanaz a koncepció: karneváli hangulatban játszódó ritmusjáték, gyümölcskosártarkaságú hátterek, latinosra hangszerelt Chumbawamba, Ricky Martin, Los Del Rio és Ritchie Valens. Ami változott, az az irányítás és a tracklista. Utóbbin olyan gyöngyszemek tűnnek fel, mint a majdani kulturális forradalom idején fűnyíróval végrehajtott halálbüntetést érdemlő Las Ketchup felfoghatatlan és feldolgozhatatlan Asereje-je, Jennifer Lopez minősíthetetlen Do it Wellje, a tényleg fejbólintást érdemlő Low Rider, a stílszerű Conga a Miami Sound Machine-tól, Santana Oye Como Vája, vagy a Groove is in the Heart a Dee Lite-tól. Felemás bővítmény, amely helyenként hányingerkeltő, de (sajnos) mindig stílszerű. Az összesen 23 új tracket felvonultató listát Wii pontjaink feláldozásával tovább bővítheti mindenki, aki úgy gondolja, hogy Lou Bega zenei teljesítményéért pénzt érdemel, nem pedig börtönbüntetést.

A Samba de Amigo Wii-verziója a mozgásérzékelés alacsony szintű precizitása miatt vérzik el csúfosan

És a kontroll. Annak idején a rumbatökperifériák a Dreamcast verzióhoz nyolcvan dollárba kerültek, de a kissé borsos árú kiegészítő tette is a dolgát. A wiimote plusz nunchaku házaspár erre nem képes. A jelzőlámpa-trikolorban pompázó körök becélzása abszolút esetleges, a precízió parlagon hever, a muzsika imitációja azonban még így is többnyire zavartalan: a Samba de Amigo gond nélkül elfogadja a ritmusra kényes fül számára fájdalmas apróbb csúszásokat is. Nyilván a periféria pontatlansága miatt szabták tágabbra a tűréshatárt, de a játék nagyvonalúságával kontrasztban a játékos hiteles wannabe-latinként üvölt (mira usted al idiota?!), mert tudja, hogy ez programozói bűncselekmény: a Wii Music minden debilizmusa ellenére halálpontos volt 60 hangszerrel, ez pedig egy kasztanyettával őrületbe kergetne még egy kocsmai szintetizátorost is. Az én nagyvonalúságom nehezen adja magát, ugyanakkor készséggel belátom, hogy nem terem minden bokorban egy Harmonix vagy egy NaNaOn-Sha – de csak akkor, ha a Gearbox is megfogadja a „sutor ne ultra crepidam” örök igazságát. ■



■ **Bal szélen látható a DC-s eredeti, alul meg a Wii-s felújítás. A változás észrevehető – igaz, el is várható...**



576 értékelés

480p, 16:9, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Egy 1999-ben hibátlanul működő játék, amelyet sikerült 2008-ra tökéletesen elrontani – csak oda kellett rúgni, ahol a legjobban fáj. Livin' la vida loca!

tyler **4.0**



DISNEY'S BOLT

KIADÓ **DISNEY INTERACTIVE** FEJLESZTŐ **AVALANCHE**
PLATFORM **PC, PS2, PS3, X360** MULTIPLAYER **NINCS**

■ **A film sokkal szórakoztatóbb, mint a játék – igaz, sosem volt még másképp animációs filmmel és átiratával...**

Bolt nem egy üzlethelység, hanem egy híres kutya-filmsztár, aki – ne taglaljuk hosszasan – kikerül megszokott környezetéből, hazatérne, de gazdájának, Pennynek is segítségére kél, hogy ő felkutathassa elrabolt édesapját. Ebünk eleinte nem tudja, hogy mindaz, amire a forgatásokon képes volt, csupán a mozi varázslatának volt betudható, a való életben ugyanolyan képességekkel bíró öleb, mint fajtársai. Mivel meséről lévén szó, ahogy haladunk előre az egyes szinteken, Bolt úgy nyeri vissza rendre szuperképességeit. Penny megsegítése a világ számos pontjára elkalauzol minket, s mindezt mondhatni a szokásos adaptáció-minőségben teszi, bár évégett az itt-ott jelentkező szaggatás elég furcsa.



Amúgy nem rossz ugrabugra, a megcélzott moziból kiözönlő gyereksereg bizton rögvest leimádkozza a szülőktől a polcról a programot. Ami átlagossága mellett bosszantóvá teszi, az az ellenfelek egysíkúsága (mintha a klónok háborúja volna), az unalomig ismétlődő köztes harcok, melyek közben az ember már csak a fél kezével gyepál (úgyis nyer), a másikkal meg mondjuk MSN-ezik valakivel, vagy ásítozását takargatja. Mire úgy beleélnénk magunk a platformer szépségeibe, újra jön pár tucat egyenpofa, megállítva bő 10-15 percre az események folyását. Emellett a játék pár szikrányi pozitív újításai bőszen elvésznek. Ilyenkor persze jönne a szokásos időlimit, hogy bizony a mozistartra készen kell álljon a program, de kétlem, hogy ezen alkotások fél évnyi munkával kerülnek vászonra. Nem is ragoznám tovább én a magyar címmel búcsúznék: ennyi Volt. ■

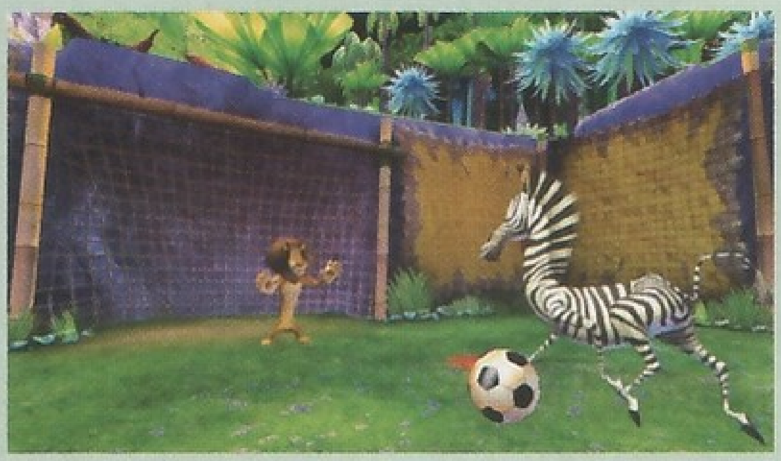




értékelés raptor	Szokásosan alacsony színvonalú filmátültetése, egy vélhetően jónak ígérkező mesének. Csak fiataloknak javallott.	4.5

Madagascar
Escape 2 Africa

KIADÓ **ACTIVISION BLIZZARD** FEJLESZTŐ **TOYS FOR BOB**
PLATFORM **PC, PS2, PS3, X360, WII, DS**



Szinte törvényszerű, hogy egy-egy mozifilm a megjelenést követően – vagy akár azzal egyidőben – a képernyőnkön, avagy a monitorunkon kacsint vissza ránk. Nincs ez másként a fiatalabb korosztály nagy kedvence, a Madagascar 2 esetében sem, mely az Activision Blizzard gyermekszakosztályának gondozásában jelent meg. A film megjelent, kaszált, és itt is van a feldolgozás!

A Madasgascar 2 alapvetően egy platformjáték, melynek sztorimódjában a film főbb történéseit követhetjük nyomon, legismertebb szereplőinek bőrébe bújva és speciális tulajdonságait felhasználva (az eredeti szinkronhangokat hiányoltam).

A lényegét azonban az a számtalan beépített minijáték adja, amelyek ugyan hihetetlenül rövidek és könnyűek, viszont cserébe szinte megunhatatlanul sokfélét sikerült a játékba zsúfolni a készítőknek ezekből. Gondolok itt például egy sajátos szabályok szerint értelmezett sakkra, műugrásra Glóriával, egy leegyszerűsített, kétfős focira, mini golfra, de számtalan, gyermekkorunkból ismert ügyességi játék is visszaköszön ránk, hogy aztán próbára tegye reflexeinket, gyorsaságunkat, vagy akár egyensúlyozó képességünket is (Wii-n természetesen mozgásérzékeléssel bolondítva). A látványvilág nem fog forradalmat robbantani, de a célnak megfelel: egy gyerekeknek – vagy akár gyermeki szórakozásra vágyó felnőtteknek – szóló játék egyszerű, ám szerethető megjelenítéséről van szó. ■



■ **A játék legjobb arcai természetesen a pingvinek. Megint...**



értékelés pengusz	A Madagascar 2 esetében nem volt magasan a léc, de azt elérte: egy minijátékokkal telezsúfolt idiótaság-csomag.	7.0



adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **guerrilla**
platform **ps3**
megjelenés **febr. 25.**
multiplayer **2-32**

Történhetett volna másképp is. Lehetett volna a saját maga által kényszerből támasztott elvárások alatt összeroppanó, a középszerűség lápvidékéből kikászálódni képtelen segélykiáltás. Lehetett volna elnagyolt, látványosan befejezetlen és felületesen kidolgozott második nekifutás. Lehetett volna teljesen félreértelmezett, a stílushoz és az újgenerációs konzolok szellemiségéhez semmit sem hozzáadó kotyvalék. A Killzone 2 megbukhatott volna, újabb ágyútöltelékkel szolgálva az amúgyis erőteljesen felfokozott konzolos hajcihőhöz. Zászlóra tűzhető, bármilyen ideológia mögé állítható préda: lehet pocskondiázni, lehet megvetni, lehet isteníteni és lehet imádni. Vagy egyszerűen csak lehet élvezni – a Killzone 2 nem a végletek játéka, nem a kompromisszumok és a félmegoldások ellenére a rajongást kihasználva sikert elérő pótlék. A Killzone 2 nem becsületes iparosmunka: egyedi, művészi és masszív darab. Nem mérföldő, mint

KILLZONE® 2





(fent) Az első főellenséget hátulról lehet csak hatékonyan megsebezni



a narráció és a világábrázolás terén úttörő Half-Life, nem innovatív, mint a tér adta lehetőségeket először kihasználó Quake II. És nem is az új Halo, vagy Halo-killer - a Killzone az Killzone, a Halo az Halo. Ez biztos. És még valami: a Killzone 2 az egyik legjobb FPS, amit valaha csináltak.

DINASZTIÁK

Elvárások. Buktatók és akadályok, jogos vagy eltúlzott követelmények. A Killzone 2-nek már megjelenése előtt minddel szembe kellett néznie, méghozzá több okból is. Az első rész, valljuk be, nem volt sikeres. Elbukott mind a kasszáknál, mind a kritikusoknál – jogosan? Ezt eldönte-

Nem Halo-klón, nem CoD-másolat, hanem egy fantasztikus, izgalmas, gyönyörű eredeti FPS!

ni mindenkinek a szíve joga. A Killzone lineáris, látszólag még végső simításokra szoruló, de minden addiginál egyedibb és hangulatosabb stílusban mozgó FPS volt egy olyan időben, amikor a stílust tekintve minden egy másik síkon zajlott. De valami megvolt benne, valami, amit sokan azóta is keresnek – valami, amit a folytatás visz tovább. A folytatás, amelynek nem csak jónak, de mindenekelőtt gyönyörűnek kellett lennie. A 2005-ös, sokáig ingamenek beállított rendervideó és a PlayStation 3 sokéves piaci küzdelme után immáron presztízskérdés volt, hogy a Killzone 2 tényleg mindent kihozzon abból a gépből, melynek képességeit eddig a legtöbben csak alulról nyaldossák. A Sony által egyre nagyobbra görgetett akadálygalacsin több kisebb megállás után végül célba ért: a Killzone 2 a magasra csavart hangulattal meglocsolt E3-as ízelítő és a mindent lesöprő multiplayer béta után (mely módozat szerverek hiányában csak a következő számban kerül bemutatásra) teljes erőbedobással köszönti az újévet.

CAESAR NÉPE

Decens sci-fiből manapság nincs hiány, a Star Wars, a Star Trek és a Babylon 5 után jelenleg a Battlestar Galactica kényezteti a stílus rajongóit, nem is akárhogy – videojáték fronton már más a helyzet. A Killzone-t tévesen ebbe a kategóriába sorolták anno – pedig a Killzone annyira sci-fi, mint Philip K. Dick szinte bármelyik könyve. Az események ugyan a naptári jövőben játszódnak, szerepelnek benne bolygók és űrhajók illetve egy másik naprendszer, de ebben tulajdonképpen ki is merült minden, amely a zsánerhez köthetné. Nincsenek nagy és látványos lézernyalábokat kilövellő pisztolyok, fémet és testeket kettészelő energiafegyverek vagy épp öntudatra ébredő robotok. Van viszont két frakcióra szakadt emberiség és minden idők legnagyobb háborúja.

A Killzone első része nagyon ügyesen épített fel egy fiktív, mégis teljes egészében hihető világot. Megkezdődött az igazi űrkorszak, az emberiség a galaxisban szétszéledve keres új otthont – talál is, de nem épp olyat, amilyet szeretett volna. A nagyon spártai körülményeket kínáló, kismértékben mérgező légkörrel kínzó Helghan bolygónak mégis sokan behódolnak, olyannyira, hogy a telepesek magukat egy új fajként kikiáltva megalapítják a Helghast Birodalmat és sokéves hallgatásba burkolóznak. A Helghast birodalom egyértelműen társítható a negyvenes évek náci ideológiájával, a diktatórikus rendszer bátran merít a nemzetszocializmusból és a kommunizmusból, olyan fasiszta államot hozva létre, amely mérhetetlenül gyűlöli és megveti a lábukat lógató ISA-t, az anyabolygón maradt emberiséget. Ezt pedig ki is fejezik, az elbukott Helghan háború után a Killzone első részében rögtön inváziós sereget indítanak az ISA-nak otthont adó Vekta bolygó ellen. A támadást persze hosszú és nehéz küzdelem árán a Templar vezette ISA különítmény visszaveri, hogy a második részre forduljon a kocka: a további atrocitások elkerülése érdekében az ISA veszi át az agresszor szerepét, több tízezer katonát befogadó űrhajókat indítva a Helghan bolygó ellen. Persze a helghanok az eltelt évek alatt alkalmazkodtak a bolygó körülményeihez és ki is használják annak minden erejét: az egyszerű hadművelet rövid időn belül a legvéresebb partraszállássá avanzsál, csupán a totális túlerőben bízva kísérlik meg a védelmi vonal felmorzsolását. Az ISA csupán egyetlen célt tűzött ki maga elé: élve elkapni Visari császárt, a Helghast birodalom émelyítően karizmatikus vezetőjét, megállítva ezzel a Helghast háborús gépezetet, amire különösen nagy szükség van, miután a Liberation kampánya alatt nyoma vész egy raklapnyi ISA atomtöltetnek.

Az akciót az időközben nagyon magas rangra juttatott Templar vezeti, aki a háttérből koordinálva mozgatja a szálakat. És lesz is mit: a Killzone maga a nagybetűs HÁBORÚS játék, ahol nincsenek szuper-

A HELGHAST BIRODALOM

Az első Helghan háború elvesztése után a Helghanok militarista diktatúrát alakítottak ki. A császári címet magának megszerző Visari erőskezű parancsnokként hódoltatta be a népet a háborús gépezetnek, minden erőforrást a felfegyverkezésre fordítva. A Helghast birodalom alig két év alatt jelentősen felfejlesztette erejét, nem csak több tízezer új katonát képezve ki, de a Helghan bolygó mélyén lapuló energiát is bevetve a védelem érdekében.





AZ ALPHA SQUAD TAGJAI

GARZA

Ugyan a vezetőség szerint lojális és csapatjátékos a mesterlövész, de sok esetben képtelen átérezni a helyzet súlyát és hajlamos felülbírálni a közvetlen parancsokat is.

RICO

Az agresszív Rico lojalitása nem megkérdőjelezhetetlen, a Vekta elleni támadás alatt a Helghastok az ISA ellen fordították, e traumát azóta sem tudta teljesen feldolgozni.

SEV

A Killzone 2 főhőse hat éve szolgál az ISA-nál, az intelligenciateszten elért eredménye miatt egyértelműen vezetésre született. A Vekta ellen indított invázió alatt elvesztette szüleit.

NATKO

Natko a csapat legrégebb óta szolgáló tagja, tíz éves katonai múltja miatt végtelenül cinikus és pesszimista lett. Zúgolódásra hajlamos természete miatt erőskezű vezetőre szorul.

képességekkel rendelkező, emberfeletti teljesítményt nyújtó hősök. Harcosok és potenciális áldozatok vannak, méghozzá dögivel. Az első epizód az érthető korlátok miatt csupán ízelítőt nyújtott a háború egy apró kis szeletéből, alig pár fős összecsapásokat rendezve meg. A második ezzel szemben már az első másodpercekben az egekig nyomja az adrenalinszintet, mindenfajta bevezető szakaszt nélkülözve egyenesen a frontvonal mögé pakolva a kisebb csapatot. A főszereplőül választott Sev nem a néma videojáték-vezéralakok táborát gyarapítja, Sev folyamatosan tartja a kapcsolatot a csapat többi tagjával. A gárda ismerősként köszönt vissza, Rico és Garza szinte mindig ott lesz az oldaladon.



A landolásnál legalábbis mindenképp: a Killzone minden idők egyik legjobb bevezető animációjával indított, a második rész pedig még ezt is übereli és fokozatosan eggyel magasabb szintre csavarja az élményt – a második világháborús partraszállás jövőbeni változata az égből, úgy 3000 méter magasból indul, hogy aztán rakétasebességgel tegye földre a kommandókat. A sietség érthető, a Helghastok nagyon kényelmes és hatékony védelmi rendszert építettek a városaik köré. A Killzone 2 már az első lépéseket követően megmutatja, hogy mit tud: háborús játék, a háború pedig általában kaotikus, a porig rombolt tengerparton gyakorlatilag minden irányból érkezik a tűz, a távolban világító narancssárga szempárok könyörtelenül szórják az ólmot, nem törődve semmivel és senkivel. Sokan vannak, sőt, inkább rengetegen és mindig folyamatosan, megállás és gondolkodás nélkül özönlenek.

A HALÁL EZER ARCA

De egyáltalán nem bután és ész nélkül. Az első Killzone legnagyobb problémája a mesterséges intelligencia volt, a Helghast katonák többnyire mindenfajta ellenállás, a gondolkodás legkisebb jele nélkül szívták magukba a golyókat. A második rész ezen is javít, méghozzá nem is akárhogy, a Killzone 2 túlzás nélkül az elmúlt évek egyik legjobban és leghihetőbben működő ellenségét kínálja. A Helghast katonák nem egyszerűen támadnak, hanem taktikáznak: fedezékek mögé bújnak, biztos távolságból és védett helyről tüzelnek, ráadásul folyamatosan gránátoznak, a játékost mindig kiugrasztva a nyugodtnak hitt pozíciójából. Ráadásul a „berohanok a tömegbe és mindenkit lekaszabolok" taktika egyáltalán nem működőképes ellenük. Nem csak jól céloznak, de reagálnak is a kialakult helyzetre, másodpercek alatt megváltoztatják a helyüket és új rejtekhelyet keresnek maguknak lehetőleg úgy, hogy végül ne ők, hanem te húzd a rövidebbet. Többnyire nem menekülésre, hanem kamikaze-szerű támadásra fogják a dolgot, egyáltalán nem törődve a saját életükkel, csupán az ISA katonákon való fogódzkodót keresve. Ezen felül még aljasak is, a nagyobb csoportok

A játék intenzitása egészen lenyűgöző, nem ritkán húsz-harminc karakter is a képernyőn van, küzd körülöttünk!













vezetői a lehető legtrükkösebb módon kerülnek majd a hátad mögé, hogy onnan egy ártatlan késszúrással vágják át a gerincoszlopod, különösebb erőlködés nélkül küldve a másvilágra.

És ez még csak két ellenféltípus volt, a Killzone 2 az első részből okulva ennél jóval többet vonultat fel. A kínálat bőséges, a mezei ágyútölteléken túl változatos uniformisokba bújtatott különleges egységek szereplése garantált. A tájba szinte teljesen beleolvadó mesterlövészek akár egyetlen jól irányzott lövéssel metszenek artériát. Megtalálni őket piszkosul nehéz, pozíciójuk egyedül csak akkor fedezhető fel, mikor lézernyalábjaikkal préda után leselkednek. Hasonló elvek mentén ritkítják a gépiesített erőt a rakétával felszerelt háttértámogatók vagy épp a kevésbé kifinomult taktikát alkalmazó, de annál hatékonyabb lángszórósok. A fegyver csövét elhagyó csóvák a másodperc tört része alatt égetik szénné bárki bőrét, gyomorforgatóan félelmetes ízt kölcsönözve ezzel az amúgy sem babazsúrt idéző harcoknak. És ezek még csak a mezei ellenfelek, a Killzone 2 FPS-ben ritkán szereplő bossfightokat is bevon az akcióba.

Viszont azt is okosan teszi, közel végtelen életerejű és teljesen irreális összecsapások helyett nagyon jól átgondolt és a fiktív világba teljesen beleillő antihősökkel dobja fel a kampányt. Ilyen a rakétával és gépfegyverrel felszerelt automatizált lebegő robot vagy épp a talpig páncélba bújtatott, leginkább a Terminator karakterisztikájára emlékeztető gépágyús őrült, aki óceánjáró acélöltözetével látszólag sebezhetetlennek tűnik. A kínálatot a végső, ténylegesen epikus utolsó konfrontáció koronázza meg, a Killzone 2 lezárása minden túlzás nélkül az egyik legkeményebb

A CoD 4 legmegrázóbb pillanata az atombomba volt. Itt sikerült azt nagyon durván lepipálni!



küzdelmet pakolja a képernyőre, ami FPS-ben valaha is szerepelt: az alsóhangon is húszperces tűzharc során gyakorlatilag a Killzone 2 a végletekig húzza az idegeket, maximális és tökéletes helytállást követelve meg. Az ilyen és effajta küzdelmek egyáltalán nem eltúlzottak és nincs is annyi belőlük, hogy meg lehessen őket unni, viszont az a pár perces adrenalinfröccs pont elég ahhoz, hogy újult erővel folytassa mindenki a Helghastok irtását.

CSATATEREK

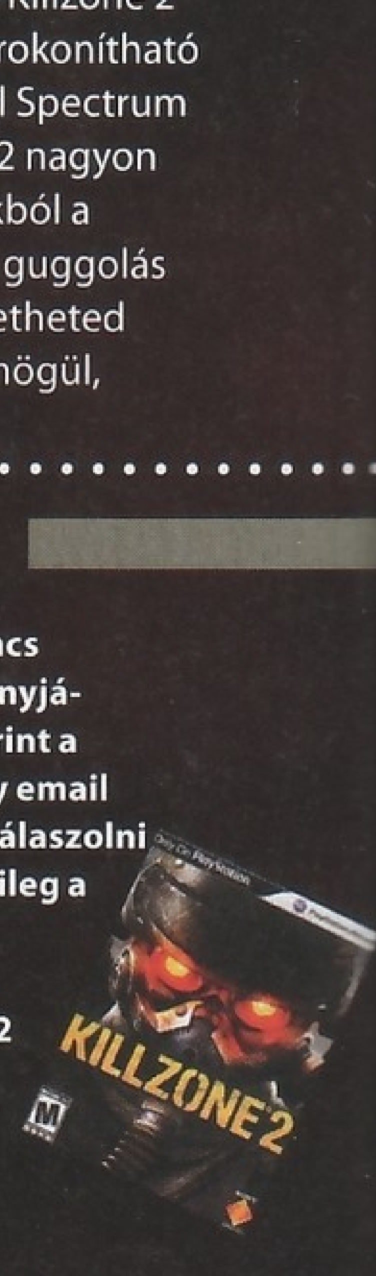
A Killzone első része teljesen reális és meglepően hatékony eszköztárat kínált, a második rész ezt pedig nem egyszerűen a négyzetre, de az elképzelhetetlenül sokadik hatványra emeli. A kampány során gyakorlatilag minden fejezetre jut legalább egy új fegyver, a létező összes kategóriából. Az ISA katonáknak alapjáraton kijutó egyszerű gépkarabélyon túl az ellenfél összes tartaléka is felvehető. Kifogyhatatlan lőszerű pisztolyból, az ólmot hihetetlen sebességgel szóró gépfegyverből, a bőrt villámgyorsan leégető lángszóróból, a komplett épületeket lerombolni képes rakétavetőből, a még a páncélon is áthatoló masszív lövegből és a halált távolról, szeretettel küldő mesterlövészpuskából nem lesz hiány. A Killzone 2-ben minden egyes golyónak ereje van, a drágán mért lőszer hatására a Helghast katonák a találat helyétől függően tényleg hátrahőkölnek, megbotlanak, elveszítik az egyensúlyukat. Minden és mindenki kapcsolatban áll a világgal és a csatatérrel, a Killzone 2 nem művi területeket használ, az elhajított gránát nem csak látványosan koppan a földön, de a robbanás által keltett nyomás akár még téged és ledönt a lábadról, ha nem vagy elég óvatos.

Márpedig a Killzone 2-ben a legértékesebb valuta az óvatosság, a Helghast katonák minden gyenge pontot és eshetőséget kiaknáznak, ez ellen harcolni pedig csak alaposan átgondolt és megfontolt előrenyomulással lehet. Merthogy a Killzone 2 nem mezei FPS, sokkal inkább rokonítható a Rainbow Six Vegas vagy a Full Spectrum Warrior realitásával. A Killzone 2 nagyon ügyesen emeli át a fenti példákból a dinamikus fedezékrendszert: a guggolás helyett itt a tereptárgyaknak vetheted a hátad, kihajolhatsz a sarkok mögül,

Ugorj fejest a háborúba!

Ha szeretnél nyerni egy Killzone 2-t, nincs más dolgod, mint jelentkezni nyereményjátékunkra. A jelentkezéshez szokás szerint a nyeremenyjatek@576.hu címre kell egy email küldeni (Killzone tárggyal), és ebben válaszolni a következő kérdésre: mi volt eredetileg a Guerilla fejlesztőcsapat neve?

A jelentkezési határidő: 2009. 02. 02







A Helghan bolygó fantasztikus tájakra vezérel minket. Igaz, a legtöbbet romosan hagyjuk magunk mögött...

majdnem vaktában lövöldözve. De teljes védelmet ez sem nyújt, a legtöbb fedezék leamortizálható, de alaphelyzetükben sem nyújtanak tökéletes menedéket, a golyók itt is eltalálnak és felhasítják a bőröd, maximum csak nem olyan ütemben, mintha tehetetlenül és kiszolgáltatva álldogálnál a csatatér közepén. Amit amúgy nem tehetsz meg, a Killzone 2-ben egyszerűen kizárt, hogy Rambóként berohanj a tömegbe, egyedül vágva le mindenkit. Nem teheted meg, azonnal öten kaszabolnak le, miközben ketten hátulról a nyakadat vágják el, százméteres távolságból pedig mesterlövészek fognak a célkeresztjükbe. A Killzone 2 harcai hektikusak és frenetikusak, leginkább a Ryan közlegény megmentését idézik: a minden irányból záporozó, a fémfelületeken akár gellert kapó golyók össztüzében minden egyes centiméterért, minden egyes méterért keményen meg kell küzdeni. Itt még az újratöltés időzítése is komoly taktikai döntésnek bizonyul, hiszen az egyes fegyverek tárkapacitása limitált és véges, a tár felcsatolása viszont hosszú és értékes másodperceket emészt fel. Másodperceket, melyeket a helghastok könyörtelenül kihasználnak, ugyanúgy puskatussal indulva a koponyád felé, ahogy te is tennéd (és teheted is) egy-egy szorult helyzetben. A tíz fejezetet számláló kampány nagyon bátran merít ihletet az elmúlt öt-hat év összes nagyobb akciójátékaiból. Visszaköszön a Black hídfoglaló jelenete, a Half-Life 2 citadellás barangolása, a Gears of War vonatos száguldása. Visszaköszön, de több kategóriával kidolgozottabb és nagyobb mozgásteret kínáló variációban. Nem plágium, hanem ihletforrás, amelyre az eredeti alkotók is büszkék lehetnek. A relatíve rövid történet egységes, összefüggő hadjáratot ábrázol, ezért nem tud olyan változatos lenni a pályákat látva, mint az első rész, ám még így is több kategóriával felülmúlja azt hangulatával és az általa kínált lehetőségekkel.

Minden kívánságunk teljesült. Oké, egy kooperatív játékmódot még nagy nehezen elviseltünk volna...

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Előző számunk előzetesében nem titkoltam, hogy tetszik a Killzone 2. Pörgős, okos, és természetesen úgy néz ki, hogy bevizelsz. A végleges verzió ugyanezen a minőségi szinten nyújtja a dolgokat, csak szerencsére még hosszabban. A végjáték egészen zseniális lett; ugyan a játék pályái nem CoD4-szinten változatosak, de az utolsó szintek tuti beleégnek a memóriádba, agytekervényeidbe. Kötelező vétel!

GÉPESÍTETT HARC

Ilyen például a járműhasználat, a Helghastok elleni invázió során Sev, azaz te több alkalommal is gépiesített segítséggel irthatod a rezsim hű védelmezőit. Nem csak tankkal vághatsz neki a rohamosztagosoknak, de később háromezer méter magasan légvédelmi üteggel is ritkíthatod a támadókat, a végén még egy leírhatatlanul zseniális mechás előrenyomulásból is kivéve a részed. Könnyű dolgod mindenesetre nem lesz, a Killzone 2 ugyan négy nehézségi fokot kínál, de már a másodikon is alaposan meg fog izzasztani. Kár, hogy ezt a feladatok és a pályadesign terén már nem éri el, a Killzone 2-ben gyakorlatilag végig csak robbanótölteteket helyezel el és területeket foglalsz, semmi mást sem csinálva. Ráadásul ebben olyan nagy segítséget a játék alapból nem nyújt, nem fókuszálja a nézőpontot és a figyelmet így nem egyszer előfordul majd, hogy látszólag értelmetlenül bolyongsz, míg meg nem találod a folytatás felé vezető utat – szerencse, hogy a D-paddal elérhető iránytű ebben segít De ilyen a háború: kaotikus és kontrollálhatatlan.

És persze gyönyörű – a Killzone 2 mindenfajta túlzás nélkül a legszebb játék, amit valaha konzolra csináltak, egyértelműen ezen konzolgeneráció eddigi csúcsa, amit nemhogy felülmúlni, de elérni is közel lehetetlen lesz. Talán senki sem is fogja; a több száz fényforrást kezelő, a vagy négytucatnyi különböző halálanimációt bemutató, szénné mocapelt mozgással a valósághűségnek áldozó, a fény és az árnyék fogalmát alapjaiban újraértelmező, a soha, egyetlen alkalommal sem ugyanazon textúrát használó és a szürkésbarna színpalettán jócskán túlmutató skála egy olyan több dollármilliós és több száz embert megmozgató befektetés eredménye, melyet felvállalni más, akár az eredeti gárda sem lenne képes. A kampány előrehaladtával beboruló ég, a vízfelületen tükröződő villámok, a mérgező légkör és a robbanások által felkeltett porszemcsék, a szél által mozgatott lobogók, láncok és reflektorok, a folyamatosan gomolygó felhők, az apró szilánkokra törő üvegfelületeket látni és átérezni kell. A Killzone 2 páratlanul szép, minden kétséget kizáróan az új sztenderd, látvány és hangügyileg egyaránt. Az erősítők morognak és valósággal felsikítanak majd a robbanásoktól, a szilánkokra szakadó tárgyak fülsiketítő robajától, a káosz közepette üvöltöző, hörgő és sikító katonák vergődésétől.

EGY BIRODALOM TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

A Killzone második része 2009 játéka, balzsam a szemnek és a fülnek. Nem értelmezi újra az FPS mint stílus alapjait, egyszerűen csak tökéletesre csiszolja a már bevált képleteket. Leírhatatlanul gyönyörűen, atmoszférikusan és szívbemarkolóan ábrázolva. Hogy mit hoz a jövő a franchise számára? Remélhetőleg masszív sikert, a boldogság kiapadhatatlan forrását és a kvázi befejezetlen történet harmadik felvonását. Hogy mikor és hogy hogyan azt csak a jóisten tudja: ő mostanság Guerrilla néven fut. ■



A multiplayer-mód tesztjét is szeretnéd elolvasni? Következő számunkban erre is lesz lehetőség – most még nem éltek a szerverek...



576 értékelés

720p/1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Killzone 2 az egyik leglátványosabb, leghangulatosabb FPS, amit valaha csináltak, a PS3 kínálat legerősebb darabja, egyértelműen 2009 legjobb játékai közt a helye.

W

9.7



The Lord of the Rings Conquest™



adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **pandemic**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jan. 19.**
multiplayer **2-16**

ALAPOZÓ Középfölde epikus csatái nyolc versus nyolc ütközetekben realizálódnak. A játék nem sztorialapú, hanem egy multiplayer haddelhadd.

Középfölde harmadkora kemény és vérben bővelkedő időszak: Mordor seregei gyülekeznek, hogy a Fekete Kaput áttörve ostromolják meg az addig békében lévő királyságokat. Mordor erős és látszólag legyőzhetetlen – de a jó nem adja fel olyan könnyen a harcot. Gondor királysága minden erejét latba vetve állja a sarat, hogy egy utolsó nagy összecsapással szorítsa vissza az inváziós sereget, a hegyoldalba vájt és az égig nyúló Minas Tirith falai mögött várva az ellenséget. Ugyan Osgiliath, a birodalom központja elesett, de Minas Tirith áldozatkész védői tudják, hogy kiállásukkal és teljes erejükkel visszaverhetik a közelgő véget. A rohírok és Théoden király érkezte új reményt ad egy a teljes pusztulással szembenéző nép számára, hogy kardot vonva, íjat feszítve és forró szurkot üstbe helyezve küldjék a gonoszt a poklok poklára. Tíz- és százezrek küzdelme várható – az éj leszáll, a közelgő harc moraja betölti a levegőt. A küzdelem kitörni látszik. Nyolc-nyolc fő néz egymással szemben, hogy megvívja minden idők legepikusabb csatáját. Öööö… hogy is van ez?

A képeken remekül néz ki a dolog, de egyet higgyetek el: ennek a játéknak semmi köze nincs a Gyűrűk ura világhoz, hangulathoz!

EGY MINDENEK FELETT

Vannak fejlesztők, akiknek nem sikerül a generációváltás: a Rare a Nintendótól való diadalittas és súlyos dollármilliós elszakadása óta képtelen rátalálni a saját hangjára (akkor is, ha főszerkesztőnk szerint a Viva Pinata igenis zseniális). A Silicon Knights a PS-korszak óta nem frissített eszközkészletein. Az eredmény? Egyik oldalról a stílusfejlődést teljes egészében ignoráló, steril és élettelen Perfect Dark-folytatás, a másik oldalon pedig közel egy évtizedig húzott, mégis alfa-státuszt idéző állapotban kidobott Too Human. A Pandemic is pontosan ezt a kategóriát erősíti, az egykoron sorozatban sikerjátékokat gyártó stúdió – olyan címeket köszönhetünk nekik, mint a Full Spectrum Warrior vagy a Battlezone II – egyszerűen nem képes túllépni az Xbox és a PS2 idején létrehozott szabályrendszeren. A Mercenaries 2 többé-kevésbé az első rész HD-be felhúzott folytatásaként







A hátas egyszerűen egy jármű: felülünk rájuk, száguldunk velük, és ha kilövik alólunk, gyalog megyünk tovább



akart kasszát robbantani, a Lord of the Rings Conquest pedig az időközben többször is fejlesztőt váltó Star Wars Battlefront franchise-t vinné tovább, csupán újracsomagolva és átszínezve.

Mert akárki akármit is mond, a LOTR Conquest nem több egy modnál: egy drága, túl sok időt és erőforrást felemésztő párdélutános kiruccanásnál Középföldére. Ami akkora problémát nem jelentene, ha a naptárak 2005-t írnának, dúlna nem csak a Gyűrűk Ura láz, de a PS2-Xbox duó iránti rajongás is, épp felcseperedne a Halo és a Battlefront által erőteljes támogatást élvező online közösség, plusz nem teljes áron kínálnák, hanem a realitásokat figyelembe véve inkább amolyan expanzióként.

Hogy működött a Battlefront? Kiemelte a Star Wars filmfolyam legismertebb összecsapásait, egy többé-kevésbé lineáris mederbe terelte azt, megadta a két ideológiáját tekintve jelentősen eltérő oldalon való harc lehetőségét, aztán belevágott a közepébe. Ezzel szemben mi hajtja a Conquestet? Pontosan ugyanaz, szóról szóra. Ami pedig a Star Warsnál működött az nem feltétlenül válik be a tényleg több százezer főt megmozgató Gyűrűk Ura csaták esetében, legalábbis elvileg; és most már bátran kijelenthető, hogy a gyakorlatban sem.



HARC A HARMADKORBAN

A Conquest ugyan multiplayer-orientált, de a piac teljes lefedése és az elmaradhatatlan játékszabályok követése miatt gondol a netnélküli játékosokra is, rögtön két kampánnyal. A Peter Jackson trilógiájára épülő Conquest mind a három filmből szemez, a lehető legváltozatosabb és legnagyobb csatákat elevenítve fel a maga erőteljesen szűkös eszköztárával, két oldalon, első ízben természetesen az alapanyaghoz való hűség jegyében a jó oldal küzdelmét bemutatva. A kampány a másodkor végén „megrendezett" gorgorothi csatával indul, az utolsó szövetség elkeseredett harcával dobva be mindenkit a mélyvízbe. A stafétabotot innentől a harmadkor, a filmek jelene veszi át, a Helm-szurdoki ütközet és Vasudvard után bebarangolható Moria elhagyatott barlang birodalma, ezt követően megvívható az osgiliathi, a Minas Tirithi, a Pelennor mezején vívott és a Minas Morguli csata, hogy az eseményfolyam a Fekete kapu előtti végső invázióval záruljon le.



TÉVÚTON?

Az 1998-ban alapított Pandemic a Bioware-rel való házasság után 2007 végén járta el a násztáncot, mikor az Electronic Artshoz került. Az olyan nagy kaliberű játékok fejlesztője, mint a Full Spectrum Warrior vagy a Mercenaries azóta mintha nem találná magát: a Pandemic jelen generációs játékai eddig rendre alulteljesítettek mind a kasszáknál, mind a kritikusoknál – a Batman-feldolgozásukat meg minőségi gondok miatt törölte a kiadó. Vajon kulcsonftossági emberektől váltak meg a fúzió során, vagy a Pandemic is beáll azon fejlesztők sorába, akik nem képesek tartani az ütemet a generációváltás magas követelményeivel? Remélhetőleg nem, a még fejlesztés alatt álló Saboteur az előzetesek alapján van annyira jó, hogy megérdemeljen még egy esélyt a csapat!

A Gyűrűháború papíron és filmvásznon változatos és izgalmas, a tévéképernyőkön és monitorokon azonban nem. Az előző generációs hack'n slash trilógia tökéletesen összegereblyézte és a lehető legkönnyebben fogyasztható formában tálalta kvázi ugyanezt. Erre mit tesz a Conquest? Megpróbálja ő is, csak épp teljesen más koncepcióval: csapatalapú formában, de több száz fő helyett egy maroknyi sereggel. Olyannal, ami rendkívül haszontalan is. A Conquest nem pályákként, hanem térképekként kezel mindent – vagyis aki nagyon masszív, jó narratívájú és újgenerációs színvonalon mozgó filmszerű élményre vágyik, az csalódni fog. A Conquest csatái botok ellen zajlanak, minden egyes szekcióban nagy átlagban ugyanazokkal a feladatokkal: adott terület elfoglalása, védelem x ideig, illetve folyamatos előrenyomulás útakadályok megsemmisítésével, vagy zászlók elfoglalásával. És tulajdonképpen ennyi, a báránybőrbe bújtatott „Mentsd meg az egész világot" hangvétel valahol elsikkadt a „Csapj le mindenkit" doktrína kidolgozásában. A Pandemic szerint sacc per kábé öt órán át terelgethető a jó oldal míg végül begördül a stáblista, de ez erősen játékosfüggő: ki milyen gyorsan unja meg. Rögtön a felvezetést, az egyes szintek elejére pakolt másfél-két perces videók a film jeleneteiből ollózva és egy narrátorral ledarálva helyeznek mindenkit képbe Gyűrűk ura történelmet illetően, de arra nagyon nincs szükség nem csak a film ismeretében, de azért is, mert úgyis végig egy vonal mentén folyik az akció és akkor is általában teljesen ismeretlen és névtelen katonák bőrébe bújva.

A választék egyáltalán nem mondható bőségesnek, bár az alapanyagot ismerve ez talán annyira nem is meglepő. A Conquestben nem fix a főhős, hanem adott számú újjáéledési lehetőséggel rendelkező kasztok szerepelnek. Szám szerint négy, az alap kardforgatón túl kommandírozható egy tőrrel felszerelt, láthatatlanná váló felderítő, egy varázspálcát forgató mágus és egy íjász. A harcos az alap csapkodáson túl limitált ideig tűzzel megtámogatott







Természetesen a Megyében is zúzhatunk, de hobbitfiak levágására nem lehet lehetőségünk





támadással operálhat, időnként biztos távolságból egy-egy baltát is belehajítva a tömegbe. Kombinációs lehetőségből négynél több sosem lesz, de ez itt talán még el is viselhető. Nem úgy, mint a Scoutnál, a felderítő ugyan komolyabb fegyverrel nem rendelkezik, de a második legerősebb kasztként tesz el bárkit láb alól akár egyetlen csapással. A TF2-ből átemelt ideiglenes láthatatlansággal az ellenséges vonalak mögé jutva gondoskodhat a táposabb karakterek gyors elhaláloztatásáról. A felhozatalt gond nélkül domináló mágus mindent elsöprő erővel kínozza a csatatereket, a végső mentőövként használható botos pofozkodáson felül képes villámokat szórni, bajtársakat gyógyítani, az íjak és egyéb az egészségre ártalmas dolgok ellen védőpajzsot felhúzni, vagy épp egy kisebb gömbnyi rosszaságot a másik nyakába hajítani. Mágusnak lenni jó, mert erős, mert relatíve gyors és mert kifejezetten tempósan töltődik vissza minden egyes támadása. Íjászkodni viszont rossz, Robin Hood örököse mérgezhet, felgyújthat és csak simán bőrt szaggathat, de eléggé lassan, közepes sebzéssel és csupán távolról – közelről nulla esélye van, az apró pályákon pedig ez nem túl előnyös.

A névtelen ágyútöltelékeket idönként tényleges hősök válthatják fel, egy-egy nagyobb fordulópontnál felvállalható Gandalf, Aragorn, Boromir, Gimli vagy épp Legolas szerepe, ám a kezdeti lelkesedés másodpercek alatt elporlad – hiába a hősstátusz, pontosan ugyanazokat tudják, mint a resztli, csak picit többet sebeznek és picit több életerejük van. Ez pedig messze nem kreatív és elviselhető, főleg annak fényében, hogy a karakterosztályok egyáltalán nincsenek kiegyensúlyozva, ami multiplayer játéknál végképp megbocsáthatatlan. A legrosszabb dolguk az egyszerű harcosoknak van, a kardforgatókat nagyon könnyen leverheti még egy mezei ork is a lábáról, egy troll pedig akár egyetlen támadással is a másvilágra küld bárkit. A megoldás? Elkerülni a trollt, vagy más karakterosztályt választani – ott van például a mágus és a kém. És lényegében ennyi, egyáltalán nem meglepő módon az online hadszíntéren szinte mindenki ezzel a két kaszttal írtja a másikat, így egyensúlyozva ki a gyengeségeket. Amit nem a játékosoknak kellene, hanem a fejlesztőknek: több éves fejlesztési idő ide vagy oda, a Conquest rettenetesen nyers.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Conquestből két verzió készült: a DS-es (ennek tesztjét a 94. oldalon találod), illetve a másik, ami PC-re, PS3-ra és X360-ra jelenik meg. Egyiken sincs magyar felirat, szóval csak technológiai jellegű eltérések vannak. PC-n, megfelelő gép mellett szebb a táj, de a legfeltűnőbb a szebb textúrák a nagyobb lényeken. E mellett az online szerverkeresés is fürgébb, mint konzolon.

ÉN, A GONOSZ

A szűk karakterkínálat és az egy kaptafára készülő térképeket kiegyenlíteni hivatott másik kampány pedig piszkosul érdekes, a szavatosságot tíz óra fölé dobó második történeti vonulat a manapság egyre nagyobb népszerűségnek örvendő „mi lett volna ha" gondolatmenettel játszik el. Mi lett volna, ha Mordor serege nem szenved vereséget hanem előrenyomul? Baj, a Conquest szerint hatalmas, a gonosz oldal diadalmenete a Végzet hegyénél, vagyis a könyv végénél veszi kezdetét – Frodó és Samu nem jár sikerrel, a Gyűrű nem semmisül meg, a két hobbit viszont jólétre szenderül, legalábbis ha sikerrel jársz. Márpedig muszáj, mert az élvezetek csak ekkor kezdődnek: az uruk-hai harcosokat, a trollokat, a nazgúlokat és a többi barátságos lényt bevetve ostromolhatod meg Osgiliathot és Minas Tirithet, a Balrogot megidézve szoríthatod le a mélységbe Gondor seregét Móriában, Nazgúlként kenheted el a nyáláskepű Aragorn egóját, hogy aztán végső csapásként a Megyében csapj le minden hobbitot, zárásként magát Sauront alakítva amint Völgyzugolyban túlvilágra küldi az épp menekülő tündék teljes népét.

Az olifántok a legdurvább harci eszközök közé tartoznak







Nyerd meg a Hódítást!





Az EA felajánlásából kisorsolunk két példányt a PC-s verzióból.

Feladvány: Mikor alakult meg a Pandemic?

Az emilcím: nyeremenyjatek@576.hu
A levél tárgya legyen Conquest!

A határidő: 2009. 02. 02.

Vagyis a gonosz oldalon küzdve teljesen új megvilágításba kerül a Gyűrűk Ura története és így végre a tündérmeséktől ódzkodó megalomán pszichopaták is elmerülhetnek Tolkien meséjében. Feltéve, ha a hidegzuhany nem lomboz le minden érdeklődést – hiába a hatalmas szakadék a morális kérdéseket és az alapvető fizikai felépítést látva, a másik oldal pontosan ugyanolyan, mint a Gandalf vezette kompánia. Ugyanazokkal a kasztokkal, ugyanazokkal a támadásokkal és ugyanazokkal a lehetőségekkel és ugyanazokkal a hibákkal rendelkeznek – vagyis nem többek egy új skinnél és új, de ugyanolyan felépítésű pályáknál.

FRAGVADÁSZAT

A multiplayer-központúságot látva ez talán még érthető is, de az ecsetelt kiegyensúlyozatlanság okán teljes mellbedobással Conquestezni egyelőre nem ajánlott és különösebben nincs is miért. A Conquest rettenetesen kevés játékmódot ismer, az alapvető deatmatch és CTF igényeken túl csupán két módon variálja a formulát, hősök bedobásával: Ring Bearerben egy játékos Frodó feladatát ellátva kénytelen a gyűrűt cipelni egészen a haláláig – aki a másvilágra juttatja, arra száll tovább a szerep. A Hero Deatmatch ezzel szemben a fantáziát hívja segítségül, a létező összes hőst bevetve olyan fiktív csaták kialakítása érdekében, mint Legolas és Szauron küzdelme, vagy épp Frodó és egy Balrog párviadala, ezúttal kihagyva az ágyútöltelék figurákat.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Egy titka van a conquest élvezetének: el kell felejteni, hogy ez egy Gyűrűk ura-játék. Koncentrálj csak arra, hogy láthatatlanul leszúrd a többieket, hogy trollokat eressz szabadon a pályán, vagy hogy varázslóként Terminatort játssz. Az apró pályák miatt hatalmas az intenzitás, a játékállás bármikor megfordulhat. Persze nem egy Battlefield, de lehet élvezni, ha a megfelelő oldalról közelíted a témát!

Csakhogy a Conquest ezt mindössze 16 fő támogatásával képzeli el. Nyolc fő az egyik, nyolc fő a másik oldalon. Epikusság, több százezer fős csaták, masszív háború, igazi Gyűrűk Ura hangulat? Másik ajtó kéremszépen – ez egyszerűen kevés, nem csak az alapanyagot, de bármilyen más arénaszerű online shootert látva. Nyakunkon a nagyonsok embert kezelni képes Resistance 2, készül a M.A.G., az Operation Flashpoint 2, a Battlefield Heroes, az ArmA 2, elvileg a Star Wars Battlefront III is. Az egészet csak súlyosbítja, hogy a netkód messzemenőleg nem stabil, mind PSN-en, mind Xbox Live-on felütheti fejét a lag, de ez talán betudható a friss startnak (PC-n kicsit jobb a helyzet ezen az egy téren). Nem beszéltem még a „járművekről”, ilyen például az ent, amibe beülhetünk, kom mandózhatunk, majd ha lelövik, kiszállunk belőle (lassúsága miatt nem sokat ér). A pályákon amúgy aktiválhatunk trollokat vagy éppen a Balrogot, az ilyen botok képesek egyedül eldönteni a meccseket – hiába vagy jó, ha rád tör két automatizált böhöm, már választhatsz is feltámadási pontot.

Pedig a Conquest messze nem mozgat meg sok dolgot: nem csak a 16 fő, de a bejárható terep nagysága és kidolgozottsága is limitált. Mondjuk ki: a Conquest egyszerűen ronda. Nagyon ritka pillanatokban ugyan megüti azt a szintet, amit egy multiplayer játéknál 2008-ban elvárna az ember, de



az elsősorban annak tudható be, hogy a Pandemic minden jelentősebb objektum modelljét megkapta az azokat megálmodó Wetától. Amit viszont ők csináltak az kritikán aluli, túlzás nélkül HD felbontásra felhúzott Battlefront II teljesen jellegtelen és sivár karakterekkel, gyatra minőségű textúrákkal, az éjszakai pályákon könnyfakasztóan gyatra bevilágítással. Ellenféltípusból van vagy három, egyazon animációval, erőteljesen morbid ikerösszejövetel érzetét keltve ezzel.

A Lord of the Rings: Conquest nagyon érdekes és nagyon izgalmas játék lehetett volna, a gonosz oldal kampánya tényleg úszik a kreativitásban, egy olyan oldalról mutatja meg a történetet, melyre korábban még nem volt példa. Ám a megvalósítás képtelen a feladathoz felnőni. A 16 fő egyszerűen kevés a Gyűrűk ura csatáihoz, a szűkös karakterkínálat és a messzemenően gyenge pályadesign pedig egyáltalán nem segít ezen. Gyűrűből lehet, hogy csak egy van, de epikus harcokat bemutató Gyűrűk ura játékból lehetne több is. Lehetőleg azért ne ilyen. ■



■ **Egyedül nem feltétlenül fog menni ennek a rohamnak a megállítása**

576 értékelés

720p/1080i, dolby 5.1

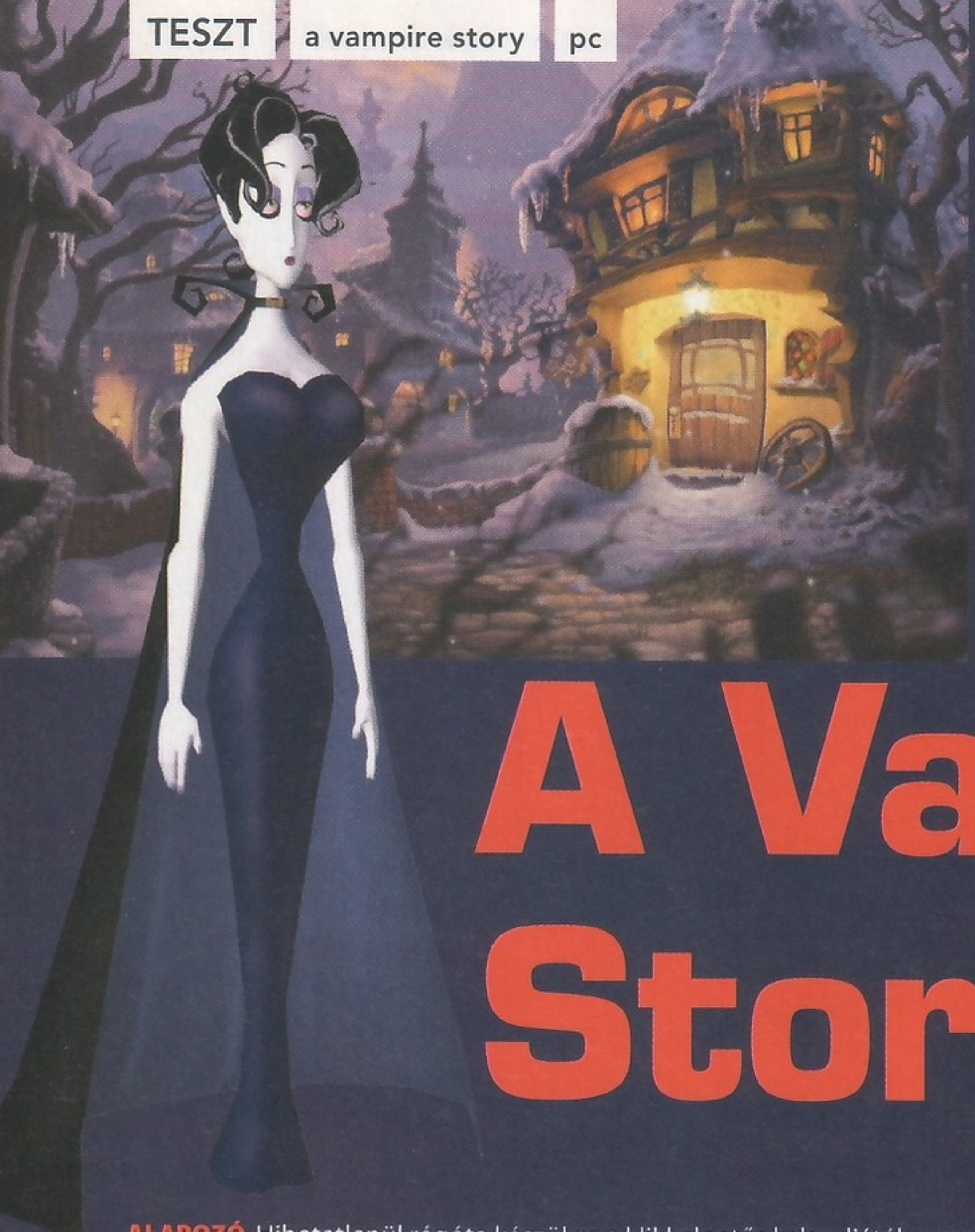
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

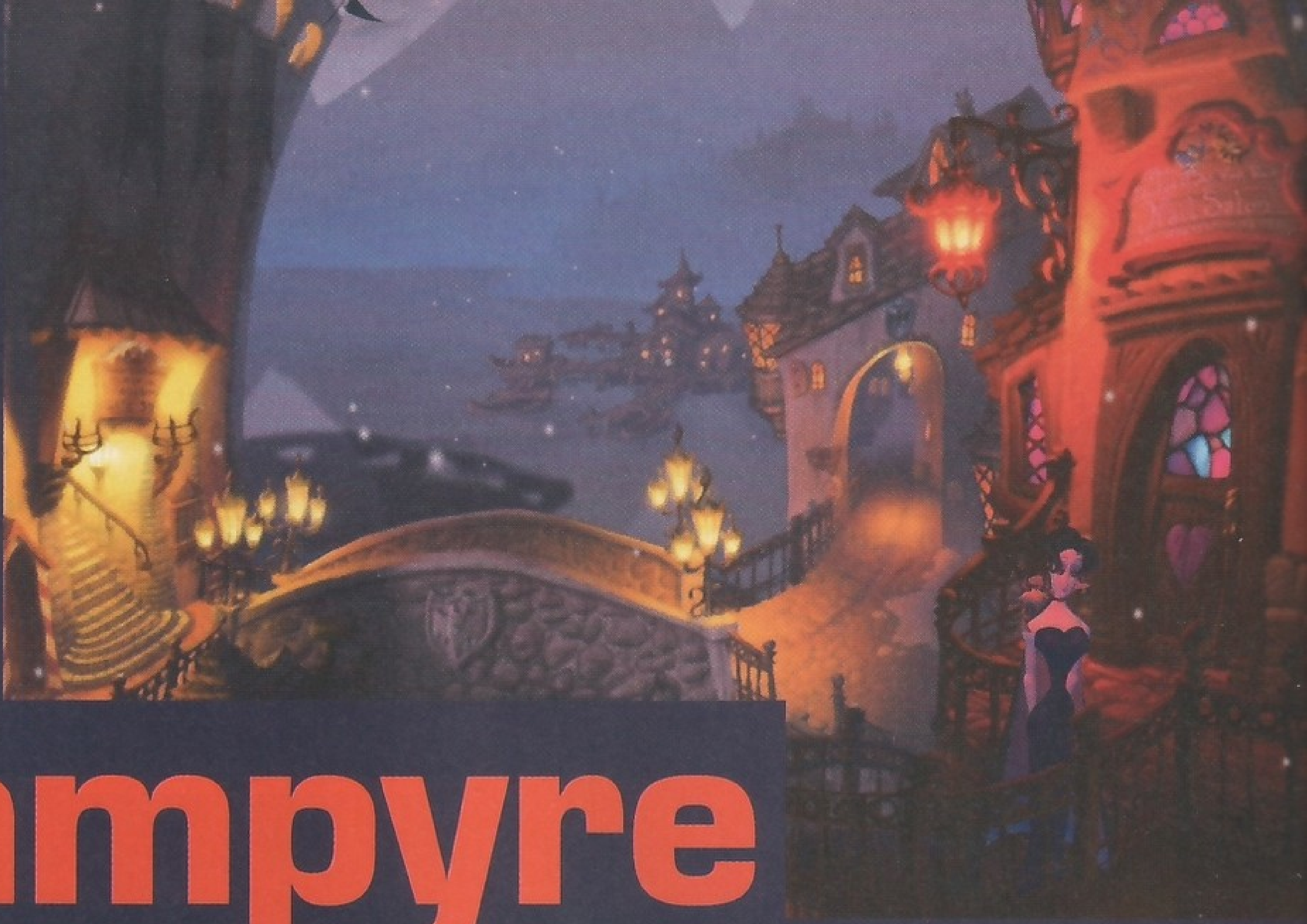
VÉLEMÉNY

A Conquest nagyon izgalmas játék lehetett volna, ám a gyatra harcok, a limitált játékosszám és a kifejezetten gyenge látványvilág miatt csak és kizárólag azoknak ajánlható, akik minden Gyűrűk urás terméket megvesznek.

W

5.0





A Vampyre Story

ALAPOZÓ Hihetetlenül régóta készül ez a klikkelgetős kalandjáték, amely – hisz egykori LucasArts-alkalmazottak készítik – a kategória humoros szekciójába tartozik.



adatlap
kiadó **crimson cow**
fejlesztő **autumn moon**
platform **pc**
megjelenés **dec. 12.**

„A kalandjáték műfaj halott!" – hangoztatja már évek óta a LucasArts-játékokon felnőtt közösség, és valljuk meg, bizony nem túloznak nagyot. Az előző generációs konzolokra jó, ha hírmondónak maradt a kategóriából egy-két gyöngyszem (mondjuk a Dreamfall és a Fahrenheit személyében), azonban PC-n sem sokkal jobb a helyzet: az epizódok formájában negyedévente adagolt Sam and Max-et leszámítva nem sok igényes kalandozást élhetünk át mostanában számítógép előtt sem. Hajj, pedig bő tíz évvel ezelőtt még nem győztük olvasni az akkori 576-okban a humorosabbnál humorosabb kalandjátékok végigjátszásait – talán még akad pár kósza olvasó, akik nem holmi egzotikus fafélére asszociálnak, ha azt mondom, Guybrush Threepwood…

Ilyen körülmények között nem csoda, hogy az ex-LucasArtsosok keménymagjából verbuválódott Autumn Moonnak jó hat (!) évébe telt, hogy anyagi támogatást találjanak egy minden tekintetben a letűnt régi kalandjáték korszakot idéző alkotásuknak. De vajon van-e még helye egy humorra és gondolkodtató feladatokra koncentráló kalandjátéknak a csilli-villi, adrenalin pumpáló 2008-as karácsonyi dömpingben?



Hősnőnk darázsderekát minden újkori fűzőgyártó mintának tekintette volna



„VÉRFRISSÍTÉS" EGY LETŰNT MŰFAJNAK

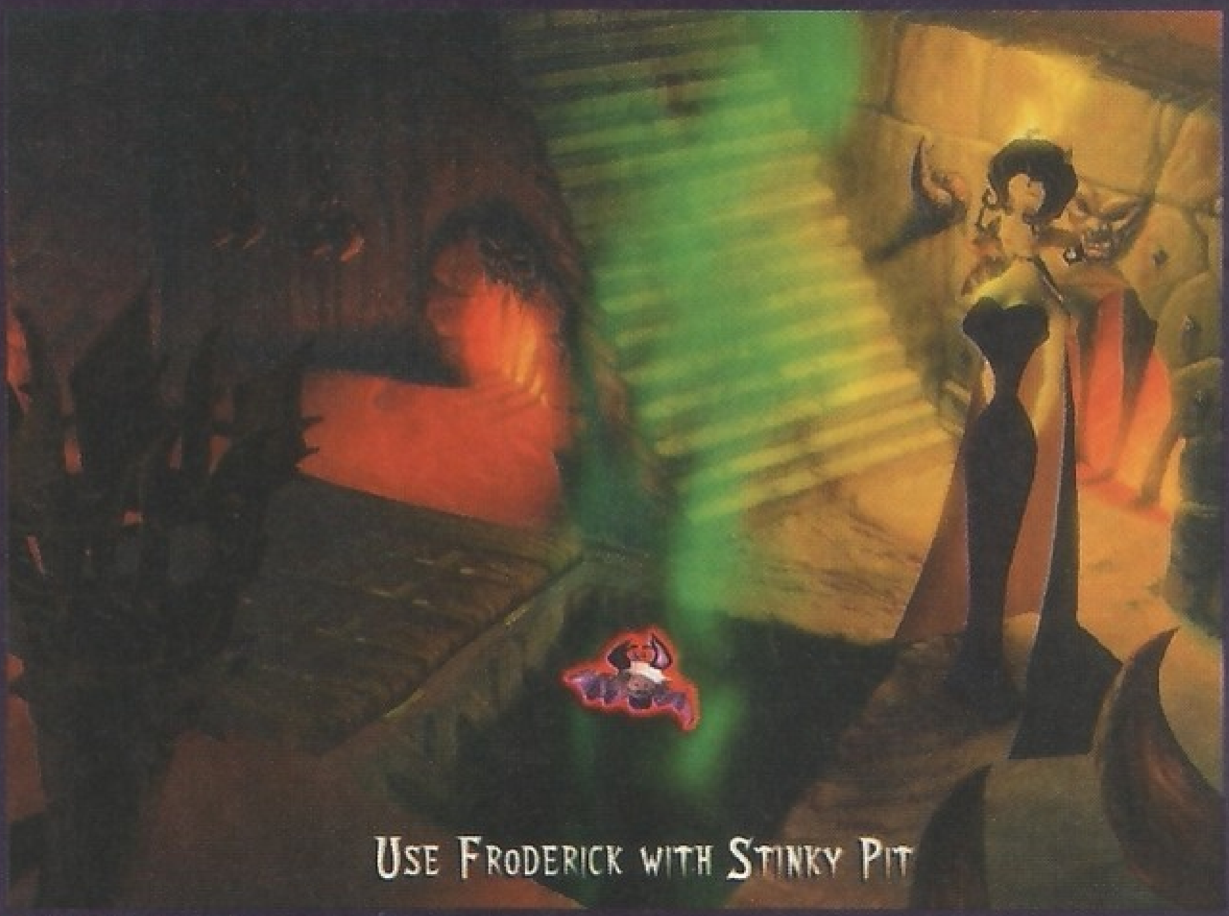
Aki látta Tim Burton zseniális mozifilmjét, a Halott menyasszonyt, az nagyjából sejtheti, milyen látványvilágra, hangulatra és poénokra számíthat a Vampyre Storyban. A gyönyörűen megrajzolt, stilizált hátterek első ránézésre szokatlanul komor hangulatot árasztanak – már ha lehet ezt a jelzőt használni egy olyan műfajnál, ahol a „hozzászokást" évente egy-két játék jelenti…–, ám a meseszerű horror világot bájos idiotizmussal töltik meg a morbidnál morbidabb karakterek.

Ott van példának okáért bájos, darázsderekú, kissé bugyuta női főszereplőnk, Mona de Lafitte, aki operaénekesnői karrierről álmodozik. A karrier-tanácsadónak ugyan elfelejti megemlíteni azt az apró tényt, hogy ő bizony vámpír, no meg az sem kimondottan előnyös pályafutását tekintve, hogy ügyeletes gonoszunk, Shrowdy elrabolja sötét kastélyába még a (vámpír)sztori legelején, de hát bonyodalom nélkül már antik görög dráma sem létezett, nemhogy kalandjáték.

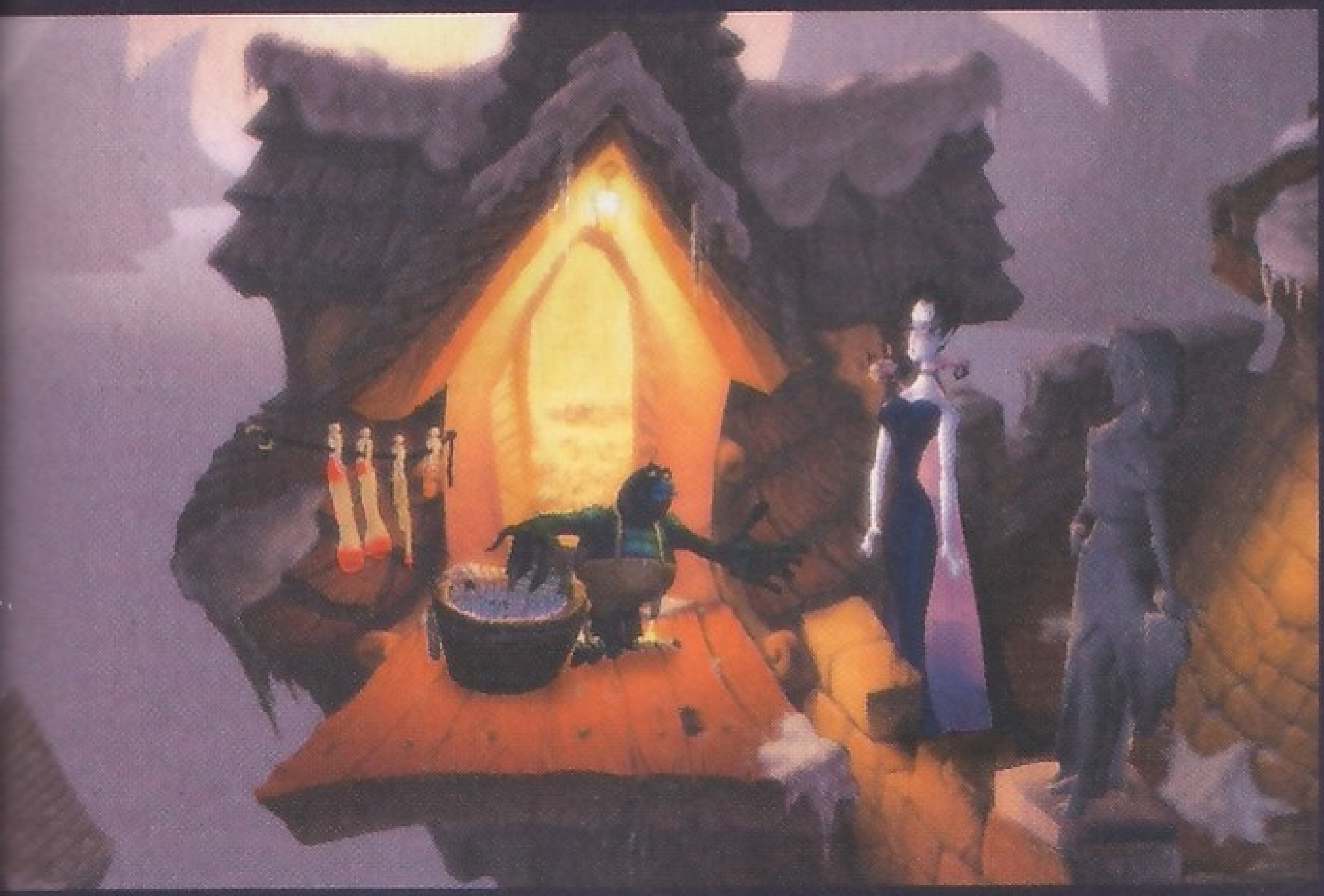
A történet egyébként a játék címét meghazudtolva abszolút másodlagos szerepet tölt csupán be, inkább csak az a feladata, hogy mégiscsak valamiféle keretbe foglalja a sok-sok idióta feladványt, párbeszédet és poént, amit a fejlesztők ránk zúdítanak. No és akkor itt álljunk meg egy vérszívás erejéig. Ha már a sztori tényleg nem fontos, akkor a hangulatot, humort illetően elvárnám, hogy – pláne hat év fejlesztési idő után – röhögőfrászban törjek ki rendszeresen, és ha véremet nem is, de könnyemet kelljen törölgetnem félóránként

A Vampyre Story ugyan lehetne kicsit nehezebb, kicsit okosabb, de válogatni e stílusban nem lehet





■ **Froderick denevér-haverunknak kijut a jó is (balra) és a rossz (jobbra) is...**



a nevetéstől. Bár a játékban van humor, poénjai inkább csak elvontak és morbidak, esetenként pedig gusztustalanok vagy gyerekesek (nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én már kinőttem a szarós-fingós vicceket). Ráadásul a töménytelen mennyiségű dialógusban, beszédben egy kicsit el is veszik mindez: nem ritka, hogy egy egyszerű használati tárgyra rákattintva is jó félperces monológot hallgathatunk végig, aminek pedig semmi hasznos információs- avagy humortartalma nincs. Emiatt úgy érzem kicsit, a kevesebb több lett volna – erősen meg kellett volna vágni néhol a szövegeket, vagy neadjisten kicsit tupírozhattak volna rajtuk, elvégre volt rá pár évük a szövegíróknak…

Ráadásul a poénok jelentős része angol szójáték, vagy csak az angol kultúra beható ismeretével érthető, ezért aki igazán élvezni szeretné a Vámpír Sztorit, annak minimum közép, de inkább felsőfokú, nem bolhapiacon vásárolt nyelvvizsgával érdemes belevágnia. Persze enélkül is érdemes próbálkozni, elvégre én is a Monkey Islandekből tanultam meg angolul…

MIT REJT EGY VÁMPÍR KOPORSÓJA?

A játék három nagy szívásában, azaz fejezetében egy-egy nagy feladatot kell megoldanunk, amihez számos kisebb részfeladat abszolválásán át vezet az út. A feladványok és fejtörők a maguk elvont módján logikusak, és ha kicsit ráérzünk a játék világára, ép ésszel megfejthető valamennyi. A dialógusokban egyébként is számos segítséget kapunk minden esetben – csak győzze az emberfia, oppardon, vámpírfia kihámozni, hogy a töménytelen zagyvaságból melyik akart gyengébb poén, avagy finom rásegítés lenni.

Az irányítás egyébként minden tekintetben az ősi point'n click kalandjátékokra emlékeztet, nincsen egyáltalán túlbonyolítva: minden tárgynál négy testrészünkkel próbálhatunk meg interakcióba lépni: szemünkkel, szánkkal, szárnyunkkal vagy kezünkkel. Ezek rendszerint az adott tárgy „megmagyarázását" vagy használatát jelentik, de Mona örömmel beszélget akár a kínzóeszközökkel, vagy akár egy ódon kastéllyal is. Az egyes helyszínek nincsenek túlzsúfolva milliónyi teljesen lényegtelen ócskasággal, képernyőnként úgy öt-hat dologgal léphetünk valamilyen módon kapcsolatba. Külön öröm volt számomra, hogy semmi a stílusra jellemző „pixelvadászatot" nem tapasztaltam. Bár a játék környezete adná a lehetőséget, nincsenek a képernyő szélének homályában ügyesen elrejtett apró szögek vagy vámpírfogak, nem fogjuk az egész játékteret kétségbeesve újra meg újra átkutatni valami továbbjutáshoz elengedhetetlen limlomért.

Apró, ámde annál értelmetlenebb újítás viszont, hogy Mona nem hajlandó minden szemetet magával cipelni tárgylistájában, illetőleg a hátizsákul szolgáló koporsójában – pedig a régi LucasArts kalandokban zsebünkbe süllyeszthettünk a vasmacskától a hatalmas kaszáig mindent. Egyes tárgyak esetében csak „megjegyzi" azoknak helyét, és csupán egy virtuális szellemképként szerepelnek majd tárgyaink között, amennyiben pedig a helyzet úgy hozná – és általában úgy hozza –, egy rövid animáció keretében gyorsan vissza is siet érte. Hát szó se róla, a fejlesztők komolyabb újítással is megreformálhatták volna a kalandjáték stílust, ez így ilyen formában forradalomnak vérciki.

KÜLCSÍN, BELBECS, VÉRZŐ BÚCSÚ

A játék külsőségeire szándékosan nem tértem ki eddig részletesebben, a képekről bizonyára szépen látszik, hogy itt bizony rég nem látott, gyönyörű, kézzel rajzolt háttérekben és karakterekben fogunk gyönyörködni. Tényleg mintha csak a már említett Halott Menyasszony mozi, vagy valamelyik igényesebb rajzfilm kelne életre monitorunkon, igazi felüdülés a szemnek, kár, hogy viszonylag elég kevés helyszínben, háttérben gyönyörködhetünk.

A karakterek szinkronhangjai szintén elég jól eltalálták, ha némi képzavarral szeretnénk fogalmazni, mondhatnánk úgy is, hogy igazi élettel töltik meg az élőholt és egyúttal végtelenül morbid szereplőket. A változatos, bizarr zene pedig megadja azt a hangulati pluszt, ami a néhol kicsit unalmas párbeszédek vagy nehezebb feladványoknál is továbbjátszásra késztet.

A játékot hozzávetőleg bő tíz óra alatt lehet végigtolni – gyakorlatilag akármilyen ősrégi gépen elfut –, és bár ennek nem lesz minden perce felhőtlen kacagás, a stílus régi kedvelői számára feltétlenül a kipróbálandó kategóriába sorolandó. A fiatalabbak pedig már csak azért is nézzék meg, hogy pár év múlva ne egy lexikonból kelljen utánanézniük, mi is az a point'n click kalandjáték. ■

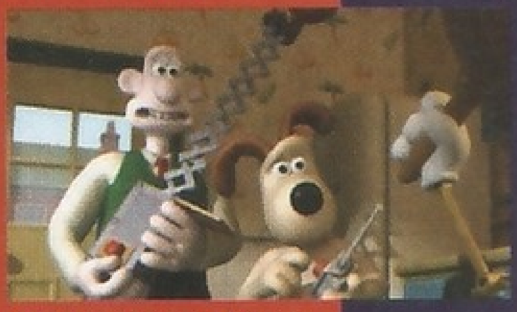
MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A fejlesztők örülnek, hogy hat keserves, szenvedéssel teli év után végre legalább PC-re ki tudták adni a játékot. A sok hercehurca nem vette el kedvüket: már most tervbe vették a Wii-re és DS-re való portolást, sőt, már a folytatást is tervezik – itt már alapból gondolva a nintendós gépek egyedi képességeire!

Követők

Manapság nem sok kalandjáték jelenik meg, három ígéretes fejlesztést mutatunk be.



WALLACE&GROMIT
A zseniális gyurmafigurák egy epizodikus kalandjátékban térnek vissza.



GRAY MATTER
Szellemek, ódon kastély, fiatal tudóslány. Minden megvan a recepthez.



STILL LIFE 2
Sorozatgyilkosos, nyomozós, FBI-os, paranormális, emberrablós...

576 értékelés

1600 mhz, 512 mb ram, 256 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nem a műfaj legjobbja, de hát manapság nem nagyon lehet válogatni az ilyesmiben. Ráadásul nem egy rövid, egydélutános kaland, amivel gyakorlatilag egyedülálló a stílus modern képviselői között.

greg5 **7.0**



SKATE 2

ALAPOZÓ A „flickit" irányítási metódussal a stílust zseniálisan megújító Skate folytatása – ezúttal nem a revolúcióval, hanem az evolúcióval a fókuszban. Világmegváltás tehát nincs, de a játék minden porcikáján rengeteget javítottak.

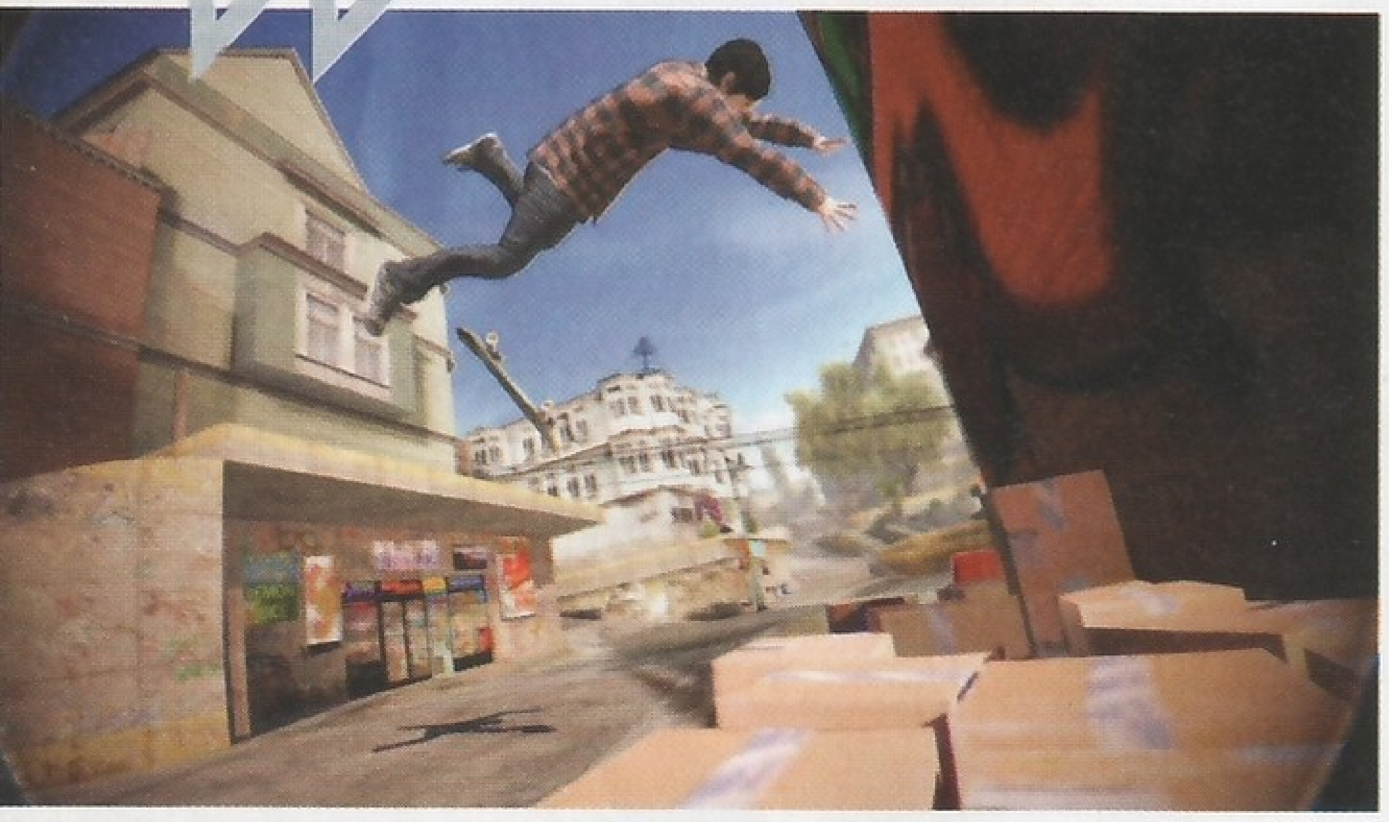
adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea black box**
platform **ps3, x360**
megjelenés **jan. 23.**
multiplayer **2-16**

Öt év. Öt hosszú év telt el azóta, hogy kezdő senkiből felküzdötted magad a csúcsra, és te lettél San Vanelonában az év deszkása. Öt kemény év – amit nagyon nem úgy töltöttél, hogy a jacuzzidba gyűjtötted a csajokat vagy egy játéksorozatot indítottál a neveddel fémjelezve. Nem, ezt a hosszú időt bizony a sitten élted át. Mit követtél el, ki fújt be – nem érdekes, a lényeg az, hogy kiengednek (ez az intro, és a Skate-hagyományokhoz méltóan zseniális!), és újra előtted van a város, újra felküzdheted magad a legnagyobbak közé.

A VISSZATÉRÉS

Igaz, ez a város már nem az a város, amit annak idején feldúltál. San Vanelonát nemrég egy földrengés rombolta le – lásd még: Skate It – és noha a felújítás hihetetlen ütemben halad, még sokhelyütt folyik építkezés. Ennél is nagyobb gond azonban – már egy olyan fickónak, akit csak a deszkázás éltet –, hogy a város renoválását felügyelő Mungo cég úgy gondolja, a település image-ének nem tesznek jót a deszkázó fiatalok, így mindenféle úton-módon megpróbálják őket (minket!) akadályozni. Rengeteg korláton a grindelést lehetetlenné tevő bilincsek jelennek meg, a medencéket feltöltötték vízzel, az elegánsabb helyeken szinte rajzanak a biztonsági őrök – egyszóval nem lesz könnyű dolgunk.





De pontosan mi is lesz a feladatunk? Először is, mivel nem egy totál újoncot alakítunk, nem kell azzal foglalkoznunk, hogy megnyissunk új és új területeket, hogy bekunyizzuk magunkat a jobb parkokba. Mindenki ismer minket, hisz a lesittelt deszkás sztorija egyfajta legendává nőtte ki magát. Persze az öt év a cellában nem volt jó hatással a képességeinkre, így a játék egy gyorstalpalóval indít. Olyannyira gyors ez a talpaló, hogy ha nincs szükséged az olyan alapok kitanulására, mint az ugrás vagy a manual, akkor két perc alatt lezavarhatod az egészet – hisz noha egy új várost felhúztak a sitt köré az előző rész óta, a deszkázás alapjait nem alakították át.

Miután megint belejöttél az alapokba, irány egy közeli suli parkja, régi haverod, az operatőr kérésére előadsz pár komolyabb trükköt, és a játék el is engedi a kezedet, ott van New San Vanelona, ott vagy te a közepén, oszt' hajrá! Még szerencse, hogy a haverok nem hagynak magadra, így programban nem lesz hiány. Slappy haverod például egy blogot üzemeltet, ahol mindig értesülhetsz a fontosabb eseményekről – no meg arról, ha szerény személyed ismét megnyert egy bajnokságot vagy versenyt. Van telefonod is – ezzel nem csak egy pontot menthetsz el, ahová bármikor visszateleportálhatsz (az „ugord át" vagy „grindeld végig" jellegű feladatoknál felbecsülhetetlenül hasznos!), hanem néhány havert is elhívhatsz. Igaz, a szolgálataik nem ingyenesek, de néha bizony pénzt kell áldozni rájuk. Mikey például egy akkora fémvágóval járkál, ami már önmagában is tuti illegális – ő a fent említett grindelést lehetetlenné tevő bilincseket tudja leoperálni. Big Black méretével és attitűdjével képes lekötni a környék őreit, de arra is lesz lehetőség, hogy a feltöltött medencékből leengedtessük a vizet.

És ott van még a legjobb dolog: a térkép. Ezen mindig látjuk, milyen események aktívak jelenleg, és aztán oda tudunk teleportálni. Itt millióféle dolgot kell elképzelni, sokkal, de sokkal több eltérő



■ A visszajátszás-szerkesztő rengeteg új lehetőséggel bővült, de a kezelésébe bele kell tanulni. Igaz, miután ez megvan, remekül effektezett, lassított-gyorsított, változatos kameraállásokból mutatott jeleneteket rakhatunk össze – melyeket egyetlen gombnyomással fel is tölthetünk a netre a többiek okulására.





■ Mind a tereptárgyak mozgatása, mind az autókba kapaszkodás új lehetőség

megmérettetés van, mint az első részben. Vannak gyorsasági versenyek és pontszerző bajnokságok. Néhol minél nagyobbat kell tanyálni, vagy éppen a megfelelő helyen kell egy trükköt bemutatni. Itt egy szobrot kell átugrani, ott meg pár biztonsági őrt elütni. Ráadásul az összes alapfeladat valami félelmetes mértékben van variálva. Vegyük csak a pontszerző futamokat: van, mikor egyetlen nekifutásunk van, van, mikor három körből a legjobb számít, és olyan, mikor minden fordulóban kiesik valaki. Lehet, hogy csak a legjobb trükk számít, vagy a viadal alatti teljes felhozatalunk. Fogunk egyedül és csapatban gurulni, lesz, amikor csak egy adott trükktípust fogadnak el, és lesz, ahol az első tanyálással véget is ér a lehetőségünk.

RÉGI-ÚJ KALAND

Az első Skate-et az irányítás és nem a tartalom tette legendává. A régi, a Tony Hawk-széria óta mindenki által használt gombnyomkodós trükközés helyére analóg karos megoldást tettek, és ez sokkal realisztikusabb – azaz nehezebb, de élvezetesebb – rendszert eredményezett. A lényeg az, hogy a jobb analóg kar a deszkát, illetve az arra ható erőnket jelképezi. Gyors nyomás le, majd föl – ez az ugrás. Húzd félig hátra – ez a kétkerekezés, a manual. Ha a kart lehúzod, majd különböző irányokban nyomod fel, azok a deszka pörgetésével járó trükkök. Külön gomb szolgál a deszka megragadására, viszont a grindeléshez, azaz a vékony korlátokon, padokon való végigcsúszáshoz nem kell semmi extra, csak megfelelően kell érkeznünk – ami azért nem könnyű.

Ez a rendszer szinte érintetlenül került át az előző részből, gyakorlatilag mindent, amit ott elő lehetett adni, változatlan formában itt is a rendelkezésünkre áll. Továbbra is pontos időzítés és sok-sok gyakorlás kell ahhoz, hogy valamirevaló kombót adjunk elő; de eleinte még az sem könnyű, hogy egy végtelenül egyszerű ugrás után ne az arcunkon landoljunk. Szerencsére az oktatórendszert is átalakították, tényleg az alapoktól indulunk és csak sokára jönnek a brutálisabb feladatok.

Igaz, a mozdulatok számát megkétszerezték, van már hippie flip, crail slide, footplant, fingerflip, ollie north – szóval megannyi olyan dolog, mely csak a közegben mélyen benne levő embereknek mond valamit. Szerencsére, mire végigjátsszuk a Skate 2-t, mi is ilyennek fogunk számítani, és bármilyen hardcore skater közegben folyékonyan tudunk majd társalogni. Van azért néhány egyszerűbben elmagyarázható új manőver is, a skitch például az, amikor belekapaszkodunk egy kocsiba és úgy húzatjuk magunkat, hogy lendületet kapjunk (mókás, amikor így húzatva előzünk le valakit a versenyben). Aztán ott van a járás lehetősége is – igen, végre elhagyhatjuk a deszkát; pontosabban a hónunk alá csaphatjuk azt, és felügethetünk például lépcsőkön.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Az első Skate a PS3 egyik szégyene volt – a fejlesztők is elismerték, hogy egyszerűen nem hagytak elég időt erre a platformra. Ezúttal nincs különbség a két verzió között, mindkettő 60 képkocka per másodperc fürgeséggel robog, és New San Van városa is kottára ugyanolyan. A töltési időket nem stoppereztük le, de nagyjából megegyeztek – és PS3-on trófeák is vannak; szóval tetszés szerint lehet választani.

Ez a „trükk” adott lehetőséget arra, hogy a fejlesztők lehetőséget adjanak a város átrendezésére is. Ha gyalog vagyunk, az RB/R1 gombbal megragadhatunk mindenféle tereptárgyat, és azokat a kedvünk szerint huzigálhatjuk. Kukák, szemetesek, padok, bólyák, rámpák, kerítések – százféle dologgal machinálhatunk. Ezekből egyrészt létrehozhatunk egy saját kis parkot is (amit elhúzgálunk, az ott is marad – kivételt csak az út közepére cipelt vagy vízbe dobott tárgyak jelentenek), de sok feladat megoldásához ez jelenti a kulcsot. Egy ízben például adott két konténer, amelyeken egy ugrásból kellene átlibbenni a fotós kedvéért. A dolgot megkönnyítheti, ha egy rámpát odahúzunk, így sokkal jobb lesz az emelkedésünk. Még mindig nem megy? A hosszában egymás mögé állított konténereket állítsd egymás mellé úgy, hogy a rövidebb oldalukat kelljen csak átugrani – és már kész is vagy egy amúgy csak tényleg tökéletesen időzített ugrással (illetve rámpa nélkül még úgy sem) megoldható feladattal. Ez a legtöbbször tényleg működik, és azon esetekben, ahol a fejlesztők ilyen feladatokat találtak ki, még élvezetes is, hogy picit gondolkodni kell, nem csak a hüvelykujjakat tornásztatni. Azonban a karakterünk mozgása annyira gáz, hogy rossz nézni azt a vonaglást, amit néha előad. Ráadásul hajlamos elesni egy járdában, és mint a Frogger békája, azonnal elpusztul, ha félcentis vízbe lép. Oké, ezt a mászkálást valószínűleg úgy kellett „belehackelni" a játékba, meg nem is várom el, hogy egy perzsiai herceg könnyedségével lehessen manőverezni (ez azért egy deszkás játék), de ez akkor is kicsit túl béna lett…



■ Az ilyen nyílt tereket élmény berendezni a saját stílusunk szerint

ONLINE GURULÁS

A multiplayer már az első Skate-ben is remek volt, és most ezen is sokat bővítettek. A visszajátszás-szerkesztő például nem csak többet tud, de használni is könnyebb. Ha egyedi deszkára vágyunk, a PC-n kreálhatunk magunknak egyet. Ha létrehoztunk egy király kis privát parkot, csak el kell mentenünk, trükközni rajta egy hatalmasat, majd a helyszínt a ponthatárral

A Skate 2 remek folytatás lett, de aki az első részhez hasonló forradalmat várna tőle, az azért csalódni fog.



Megnyerheted!

A szokásos módon…

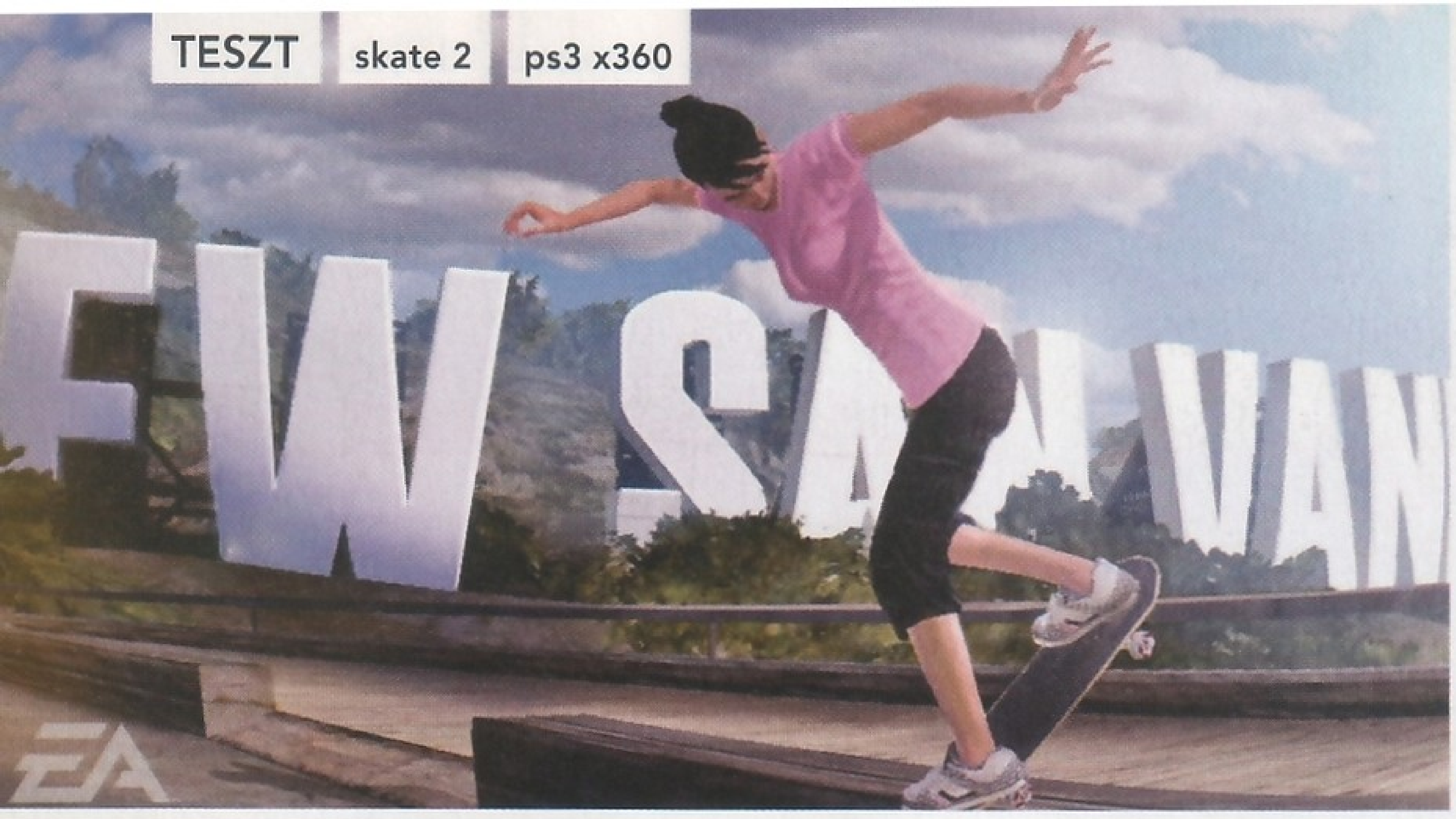
A kérdés: mi volt az első EA-kiadású deszkás játék (nem, nagyon nem a Skate 1).

A nyeremény: egy X360-as és egy PS3-as Skate 2.

A cím: nyeremenyjatek@576.hu.

A határidő: 2009. 02. 02.







■ Az eséseket nem csak a különálló Hall of Meat üzemmódban jutalmazza a játék, de a „sima" deszkázás alatt is. A nagyobb eséseknél látjuk a törött csontokat, az esés statisztikáit, és a rekordokért nem csak achievement/trófea jár, de egy kis könyvben számon is tartja őket a játék



■ A kézben hordott deszkára ugrás, zuhanás közben is ráugorhatunk

feltölthetjük, hogy mindenki okuljon – no és hogy három másodperccel később a mi eredményünk már meg is dőljön…

Mennyi lehetőség – és a konkrét multiplayerbe még bele sem kezdtünk. Pedig aztán itt is millió lehetőségünk lesz, visszatér az eredeti minden közkedvelt módja (a versenyektől a trükközésig minden, természetesen ezer permutációval), plusz a Freeskate nevű cucc. Ez 160 kooperatív kihívást nyújt, melyek tényleg teljesen őrültek – nagyjából a Burnout Paradise Freeburn módjához hasonlókat kell elképzelni. Egyszerre bemutatott trükkök, az egész csapat átlagsebességének bizonyos szint felett tartása, baromi magas pontszám együttes elérése esés nélkül és még sorolhatnánk… Online amúgy nem járható be az egész város, csak a „házigazda" által beállított régió.

A legnagyobb fejlődés talán a multiplayer-lehetőségek terén figyelhető meg – a mazochista Hall of Meatet nem lehet megunni!

■ A grindelésben is megjelentek új elemek, új lehetőségek – például már meg lehet fogni a deszkát csúszás közben

És persze nem kell online lenni a szórakozáshoz, hisz három játékmód a kontroller-körbeadogatós, négyjátékos helyi multihoz lett kitalálva. Az egyikben nem szabad trükköt ismételni, a másikban pedig egyszerűen minél több pontot kell elérni, de a Hall of Meat az valami más. Itt New San Vanelona legaljasabb részei vannak kivágva, és a dolgunk „csak" az, hogy minél nagyobbat essünk. A program méri az esés hosszát és nagyságát, az esetlegesen letarolt dolgokat, és minden durvább becsapódás után egy emberként szisszen fel a kanapén szorongó összes játékos…

HANG ÉS KÉP

A szinkron – talán meglepő egy deszkás játéknál ennek kiemelése, de valami félelmetesen sok pofázás van benne – lehetne kicsit jobb, mert hiába a sok híres, vagy legalábbis a deszkáskörökben ismert arc, ha egyszer ők trükközni tanultak meg és nem hangsúlyozni. Mindegy, egy kis élettelen szövegelést el lehet még viselni, hisz legalább a zenével szemernyi gond sincs. DRI és Wu-Tang Clan, Motörhead és Public Enemy, Black Sabbath és Suicidal Tendencies, Judas Priest és Nas – azaz minden ideillő stílusból a legfinomabb áru közül szemezgetett a hanganyag-összeállító szakember.

Szerencsére a grafikusok és a programozók is a helyzet magaslatán voltak, mert noha a stalus nem változott, a Skate 2 sokkal jobban néz ki, mint elődje. Kezdjük a karakterekkel: a megannyi híresség azonnal felismerhető, de a saját magunk által létrehozott versenyző is egész hihető (ráadásul már nő is lehet!). Igaz, azért kell masszírozni a karakterszerkesztőt, ha nem egy zombiszerű, lefittyedő szájú fickót – vagy csajt – akarunk folyton nézegetni, de a lehetőségek száma, különösen a ruházkodásnál szinte végtelen. És amikor megmozdulnak, na akkor tűnik fel igazán, hogy mekkora a fejlődés. Az animációk fantasztikusak, nem véletlen, hogy sok töltés alatt a saját karakterünk mutat be változatos trükköket – baromi látványos még egy egyszerű kickflip is, nemhogy a bonyolultabb deszkapörgetések. És ott vannak az esések. Fájdalmas még csak nézni is őket – ráadásul a zúzódások, ruhaszakadások meg is látszanak…

New San Vanelona kicsit mintha nagyobb lenne elődjénél – de hogy néhány újabb helyszínt is „növesztett", az tuti. A forgalom még nagyobb, mint eddig, szóval a város tényleg életszerű. Persze, bele lehetne kötni mondjuk az utcán futó autók kinézetébe, de nem érdemes – az összkép ugyanis remek!

Ennek persze megvan a maga ára: a játék meglehetősen sokat tölt. Behívod a térképet, kiválasztod, hova akarsz menni – töltés. Teleportálás után aktivizálod a feladatot – töltés. Nem sikerül a dolog – töltés. (Utóbbit ismételd meg párszor…) Végre győzöl, megkapod az elismeréseket – töltés. Nem katasztrofális a dolog, X360-on installálásnál meg végképp nem, de a vártnál azért többet fogod bámulni a lassítva ugrándozó karakteredet meg a jobb alsó sarokban pörgő logót, mint szeretnéd…

Ez persze nem ront a játékon számottevően – a Skate 2 minden téren vitathatatlanul jobb lett mint elődje. Nem csak szebb és kalandosabb, de sokkal változatosabb és szerteágazóbb is. Több lehetőség, több multiplayer, jobb extrák – ebben nincs hiba. A gond csak az, hogy mivel az eredeti Skate egycsapásra megújított egy teljes játékstílust, ezeknél a finomításoknál, bővítéseknél talán mindenki hajszálnyit többre számított – én mindenesetre biztosan. Persze ez csak nyavalygás, talán szükségtelen is, hisz a Skate 2 így is messze a legjobb gördeszkás program a piacon. Ez pedig azért nem rossz eredmény… ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Tényleg jobb, mint az elődje, de azért hajszálnyival többet vártunk volna – de még mindig nagyobb a fejlődés, mint az egyes Tony Hawk-epizódok között – vagy ha nem is több, de mind a jó irányba mutat!

grath **9.0**



Skate It

ALAPOZÓ Vedd az EA nagyszerű deszkás játékát, az első Skate-et, és próbáld meg belepasszírozni a Wii-be. Nagyon sok minden nem fér bele, de ami megmaradt, az legalább szórakoztató.





adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea montreal**
platform **wii**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **2-4**

Mint azt az előző oldalakon megtudtátok, a Skate megújult – de még a Skate 2 megjelenése előtt a boltokba került a széria Wii-debütálása is. Két számmal ezelőtt már írtunk a játékról, hisz akkor tudtuk először kipróbálni az egyedi irányítást – és ezen a téren a végleges verzió felemás élményt adott.

Mint korábban is írtuk, három irányítási metódus van: használhatjuk a WiiFit egyensúlymérő balance boardját, a wiimote távirányítót, vagy ugyanezt a nunchakuval megspékelve. És bár el lehet szórakozni mindhárom megoldással, ha valamennyire is precíz mozgásokat akarsz előadni, csak az utóbbit tudom javasolni. Hiába tök poén dolog a balance boardon manőverezni, a sarkát nyomogatva trükközni, annyira esetleges, hogy a mozgásoknak mi a következménye, mintha egy „randomtrükk” gombot masszíroznánk. Gondolom nem véletlen, hogy a játékban a feladatok néhány extrém eset kivételével nem egy adott trükk előadását írják elő, hanem csak egy kategóriát neveznek meg – másként esélyünk sem lenne. A wiimote már hajszállal jobb, de ott is előfordul, hogy a kívánt trükk helyett valami egészen mást adunk elő – a legjobb, ha a hagyományos kiosztásra legjobban hasonlító megoldást választjuk.

Sajnos a WiiFit deszkájának használata olyannyira távol áll a precíziótól, hogy az játszhatatlanná teszi

Amúgy a játék nem változott sokat az előző részhez képest, előnyére legalábbis biztos nem. Ott ugye előttünk volt San Vanelona hatalmas, nyüzsgő városa, amit szabadon bejárhattunk, bárhol felvehettünk küldetéseket, feladatokat. Itt viszont a város nem szabadon bejárható, hanem kisebb szakaszai között teleportálhatunk, a nyüzsgést pedig teljesen el kell felejteni. Oké, a Wii nem feltétlenül bírná el, ha a város tele lenne kocsikkal, futókkal, járókelőkkel és más deszkásokkal, és ki is találták a keretsztorit, miszerint a várost elüti a méretes földrengés. Na de hogy csak mi maradunk életben (meg az operatőrünk, nyilván), és az egész városban rajtunk kívül egyetlen ember, vagy legalább mozgó tárgy nincs, az kicsit durva.

És még durvábban kitűnik a dolog, amikor a sztorimód második felében megnyílnak előttünk a világ más vidékei is. Barcelona, deszkás park – nulla ember. Shanghai, belváros – csak mi vagyunk. London – mintha a 28 nappal később díszletei között járnánk. Magyarázat nincs, szellemvárosban kell mindenütt gurulnunk. És nem, mintha annyira részletes lenne a grafika, hogy megértenénk, mihez kezdtek a nézők eliminálásával felszabadult poligonmennyiséggel – néhány szomorúbb sarokban egészen N64-szerű a látvány.

Oltári nagy szerencséje a programnak, hogy a Skate volt olyan élvezetes és változatos, hogy arra lehet építkezni, így a sztorimód még a nagy magány ellenére is élvezhető. Ráadásul a multiplayer is igen szórakoztató. A kedvencünkké itt is a Hall of Meat vált (viszont milyen idegesítő, hogy minden második esés után beúszik a képernyőre, hogy milyen csontunkat törtük el – egy versenyen ez több, mint bosszantó). Egy kontrollert körbeadogatva négyen zúzhatjuk össze magunkat a legváltozatosabb utakon. Oké, nem fogod évekig nyúzni, de egy laposabb összejövetelt néhány deka sörrel együtt bizony felrázhat.

Nem olyan forradalom, mint amilyen az első rész volt, a Skate 2 mellett még úgy is eltörpül, ha a technológiai eltérésekre rá sem bagózunk – de élvezetes játék, főleg az ilyen Tony Hawk-hiányos időkben. Jövőre aztán megint jöhet a Sólyom – nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy milyen lesz az a bizonyos külön hardver, amivel a játék működni fog. Reméljük, azért precízebb lesz, mint a balance board itt... ■

Csak tudnám kinek produkáljuk magunkat, ha teljesen egyedül vagyunk a városban...



576 értékelés

480p, 16:9, dpl 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Csak akkor ajánlott, ha se PS3-ad se X360-ad nincs, mert az azokra készült Skate (hát még a 2!) sokkal jobb, hangulatosabb lett. Igaz, így sem rossz, de megesszük a kalapunkat, ha a következő Wii-s Tony Hawk nem lesz jobb!

grath **7.0**



Mushroom Men
Rise of the Fungi

ALAPOZÓ Gombalények, kaktuszlények és más, személyiségre ébredt növények vívják miniatűr polgárháborújukat. Ez DS-en egy platformjáték keretei között valósult meg...

Lesújtó vélemény következik, pedig Isten látja lelkemet, nem így szerettem volna. Adott egy papíron remekül festő koncepció, és hiába berregett a vészcsengő, hogy ez nem garancia semmire, mert annyi jó ötletbe tört már bele sok, élesre köszörült bicska, azért bíztam a Red Fly játékában. Egy jó ötlet már eleve fél siker... vagy nem?

A Mushroom Men siker – ülhetett volna. A legnagyobb gáncsot a nagy igyekezet vetette neki, és a fától erdőt nem látva nagyot koppant az első tölgyön. Az alapötlet szerint a főszereplő a maga kis 2.5 dimenziós (egyébként szó se róla, pompásan festő) környezetében randalírozva gyűjtögethet különféle tárgyakat, amiből aztán fegyvereket generálhat. Az üveggolyó és a gyufaszál összepárosítása például egy kackiás buzogányt eredményez – a kis gyilkos galóca egyfajta hátsókerti Richárd

adatlap

kiadó **red fly**
fejlesztő **gamecock**
platform **ds**
megjelenés **dec. 02.**
multiplayer **nincs**

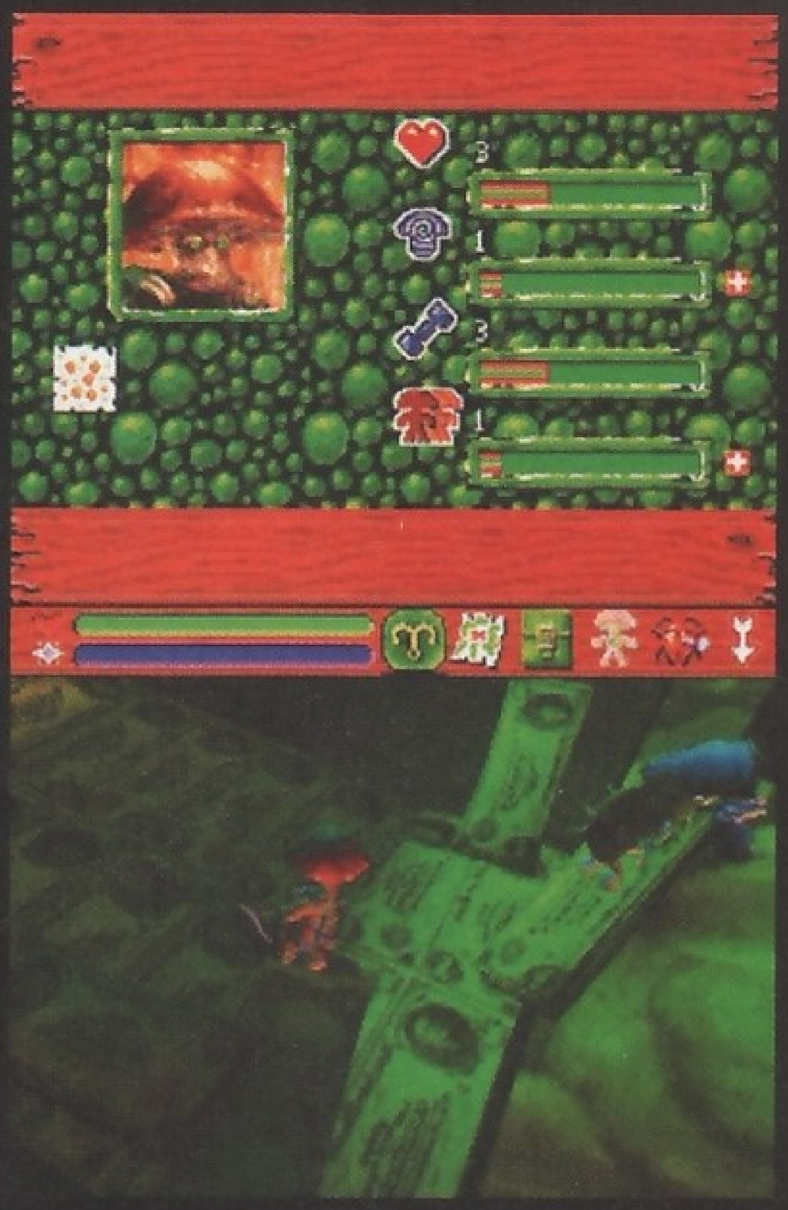


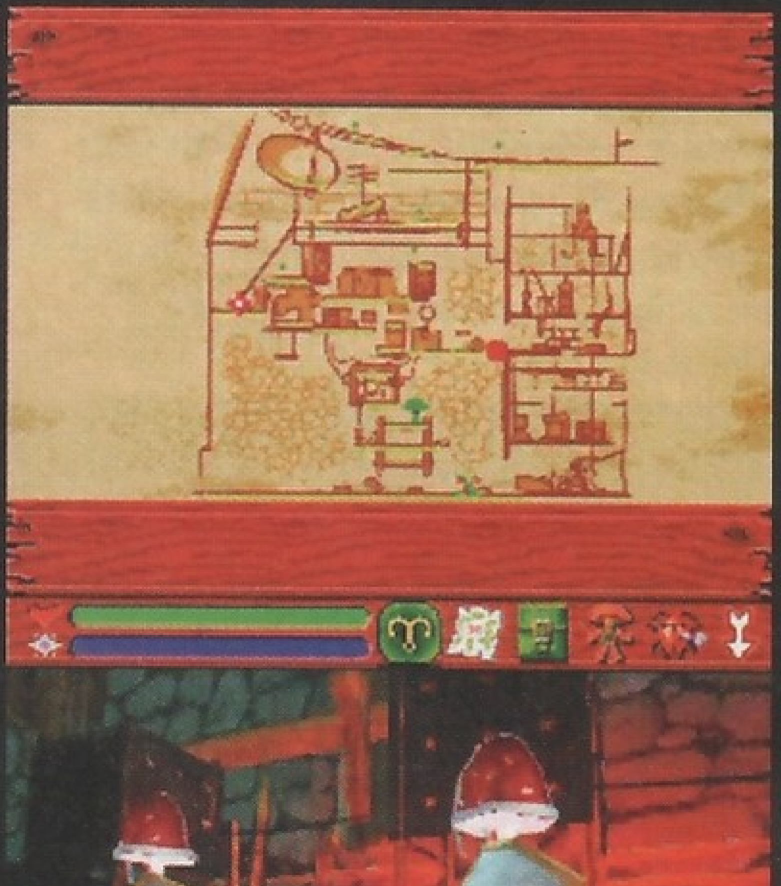
Dean Andersonként garázdálkodik. Aeon Flux, korhatárindex nélkül, a rágombolt platformjáték-köntösben.

Félórányi csendes bóklászás akut szitkozódásba torkollik – a Mushroom Men ugyanis irányíthatatlan. A pálya kialakítása bonyolultság szempontjából még nem zavar sok vizet, a pixelpontosra kicentizett ugrándozás manapság már atavizmus – most hozzávetőleges távolságok vannak, amelyek között könnyedén lehet evickélni, de egy-egy nagyobb zuhanás azonnal pörkölt-alapanyagot teremt hősünkből (pedig a Wii-verzió ilyen szempontból sokkal elnézőbbnek bizonyult). Az, hogy az ugrás gomb a ravaszra került, szintén elég frusztrálóan hat, de amellett úgyis eltörpül, hogy a terep nem látható át rendesen, a pályaelemek összemosódnak, a sokszor járható platformnak tűnő útról pedig kiderül, hogy csak a háttér illusztratív komponense volt; ilyenkor meg már teljesen mindegy, hogy melyik gombbal nem sikerül az, amit egyébként is elhibáztunk volna...

Van lejjebb is. A harc az öngyilkosságig kiábrándító, őrjítő, felzaklató, valós időben villogtatja a játékos feje felett a „WTF?"-feliratot. Mert valami itt elsikkadt: hogy a precizitás, a kezelhetőség és a könnyedség nem luxus, nem 1992-ből itt ragadt kortünet, nem irreális elvárás, hanem ALAPKÖVETELMÉNY, különösen egy platformjáték esetében. A videojáték feneketlen korsó: számtalan apró ötlet megfér benne, új dolgokat pedig nemcsak a régiek rovására lehet belepakolni. Ha a guberálásból összetákolt fegyverarzenál vagy az áttekinthető, „kezesbárány" játékmenet közül kell választani, habozás nélkül az utóbbira voksolok – de akkor sem értem, hogy ez miért a választás, miért a vagy-vagy kérdése? Miért kell 2008-ban, a tizedmilliméteres pontossággal kialakított kezelőfelületek, az ergonómia és a játéktervezői diplomák korában még mindig moslék játszhatósággal piacra dobott játékokkal szembesülni? Miért visz a sírba a Mushroom Men az eltrafálhatatlan repülő ellenfelekkel, a totális bizonytalanság-érzettel, amely még csak a látszatát sem kínálja annak, hogy bármi közöd van ahhoz, ha véletlenül mégis sikerül valami?

Ez a játék élvezettel, szadista módon szívat. Elkápráztat a prezentációval, amely a DS hardverkorlátait meghazudtolóan megkapó, a guberálásra alapozó fegyver-kusztomizáció ötlete telitalálat – és mégis, az egészet ki lehet dobni a pocsék kezelés miatt, amely mindezt feledteti. Gyilkos galócából főzött illatos pörkölt, amelytől a nap végére mindenki haldoklik. Mentőautó, intenzív osztály, koporsó. Ha Super Mario megenné, Peach-re gyújtaná a palotáját. Thank you, but our princess is in another castle. ■





■ A játék DS-szinten baromi jól néz ki, de sajnos az irányítás tönkreteszi...



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A valóban finom falat mögött a súlyos gyomorrontás réme lappang, az igazi ínyencség miatt pedig még kiábrándítóbb a lakomát követő rókázás.

tyler **3.0**





Syberia

ALAPOZÓ A kiindulópont nem kalandos, nem mesés: egy adásvételi szerződést kell aláíratnunk valakivel. Ez alakul át lelki útkereséssé – a sztori egészen kivételes!

adatlap
kiadó **dreamcatcher**
fejlesztő **tetraedge**
platform **ds**
megjelenés **dec. 10.**
multiplayer **nincs**



Can you put me through to Mr. Marson, please? It's Kate Walker.



■ **Az egyik legfontosabb eszközünk a játékban a mobiltelefon lesz. Hiába, Kate modern lány...**

Benoit Sokal tehetségéhez kétség sem férhet – a több díjat is bezsebelt, 54 éves belga képregényrajzoló álmodta meg a Syberia világát is. Valadiléne csendes, esőmosta kis utcái és Komkolzgrad posztkommunista ipari környezete nem bírna ilyan ihletett, bensőséges hangulattal az ő közreműködése nélkül. A Microidsszal közösen készített kalandjáték a 2002-es év egyik legjobbja volt; bár frissesség terén voltak elmaradásai, de mégis képes volt magába szippantani és elvarázsolni a játékost.

A DS-re portolt PC-s kalandjátékok mindanynyian a touchscreenre kihegyezett irányítás kézenfekvő mivoltának köszönhetik létüket, és szinte mindegyikük ugyanazokon a pontokon véreznek el. A Syberia, bár a jobban sikerült darabok közé tartozik, ettől függetlenül szomorkás papírformát hoz.

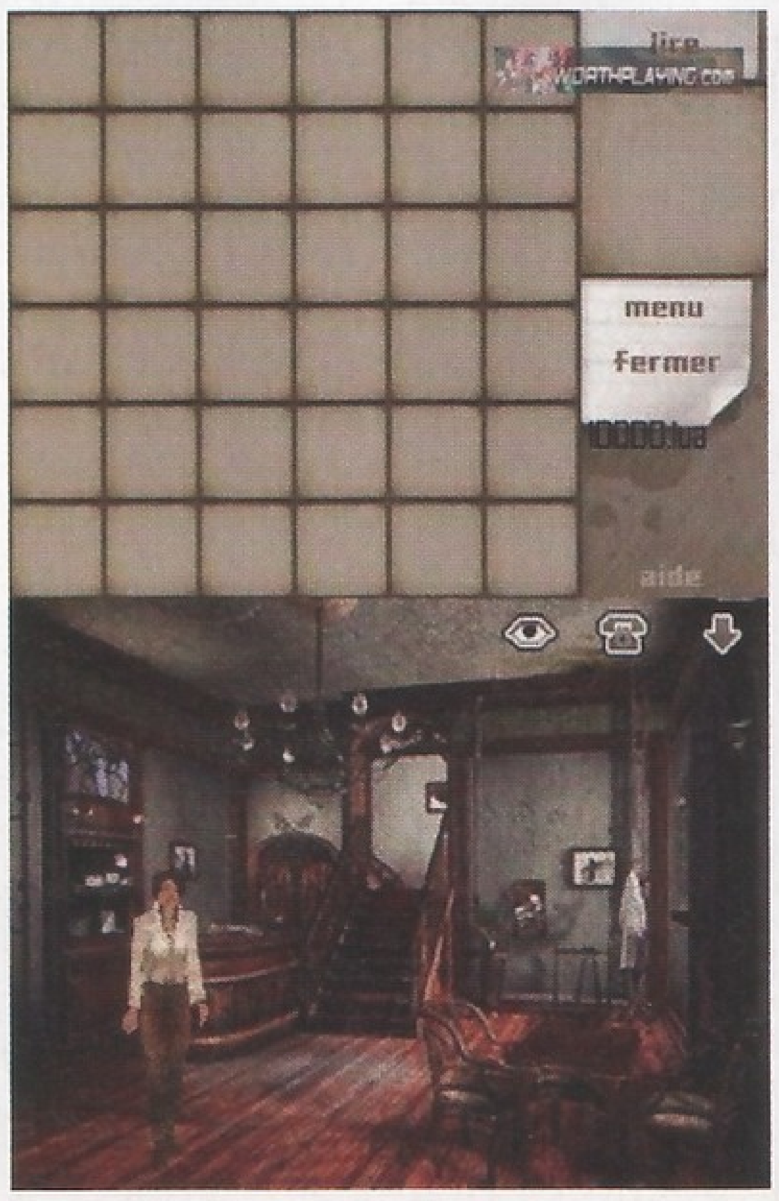
A Syberia egy remek, csodálatos, érzelmes játék. Volt, 2002-ben. A mostani DS-es kiadás csak romlott

Először is: nagyon hiányzik a főszereplő, Kate Walker bájos szinkronhangja. Számonkérni igazságtalan lenne a kártya szűkös tárolókapacitása miatt, főleg, hogy a videók viszont itt vannak (szinte) teljes pompájukban – a fanyalgásra okot adó egyetlen momentum a képernyőfelbontásban keresendő. Apróságnak tűnik, de nem az – a „nem lehetett volna jobban megcsinálni" itt az „egyszerűen nem lehetett jól megcsinálni"-val egyenértékű.

Sokal brilliáns hangulatfestő háttérgrafikái, bár ezen a platformon párját ritkítóan igényesek, itt fakóbbnak, kimosottabbnak tűnnek; ami a PC verzió barátságos, 800*600-as felbontása mellett sejtelmesen ködösnek mutatkozott, az itt egyszerűen homályos, minden mélységétől megfosztva. A felbontás redukciója nemcsak a képminőségre, de a játékmenetre is rányomja a bélyegét: a korábban több játékban (Touch Detective, Runaway, Secret File: Tunguska) is meggyűlölt, pixelvadászattá korcsosuló tárgykeresgélés egy PC monitoron figyelmet, koncentrációt, majd végül sikerélményt jelent. Itt marad a szemcseppet és szerencsét igénylő böngészés. Mindennek a tetejébe az irányítás, tűnjön bármennyire is rokonnak a stylus pöcögtetése és a kurzorral kattintgatás, nem ad okot az elégedettségre. Nem is csak a PC-s eredeti kapásból egyértelműnek és barátságosnak mutatkozó irányításának hiányát fájlalom; a DS-es kaparászás át- és túlélhető lenne, de játszhatósági hibákat is eredményez. Kate néha odébb sétál, amikor egy tárgyat akarunk felvenni (stylusszal nem lehet csak pozícionálni, rámutatni valamire, mint az egérkurzorral, a pixelpontos találat pedig nem mindig sikerül), vagy – rosszabb esetben – kisétál a képernyőről, ami az állandó ide-oda mászkálás miatt alapesetben is elég sok borsot tör az orrunk alá, nem szándékolt esetben pedig teljes joggal szidhatja mindenki a fejlesztést végző Tetraedge tagjainak kedves édesanyját. A nézelődés-ikon használata is kellően kiábrándító: erre kattintva keresgélhetjük a képernyőn látható interaktív elemeket, de mivel ezt lenyomva tartva kell ráhúzni a potenciális felvehető tárgyakra, sokszor a stylust tartó kezünktől nem látjuk, hogy van ott valami, amit esetleg észrevehetnénk... bravúros.



■ **Szerencsére nincsenek pár pixeles elrejtett tárgyak a játékban...**



Különös, bizarr szokást hozott ez az év: a jelek szerint mindenki elfelejtette, hogy a videojátékok könnyed játszhatósága nem valami extra ajándék, hanem a jogosan elvárható minimum (kéne, hogy legyen). Miután önvizsgálatot tartva paralízisre vagy Parkinson-kórra kezdtem gyanakodni, pár másik kritika elolvasásával csillapítottam a félelmeimet: a zűrös kezelésük miatt általam megszólt játékokról nemzetközi szinten is leszedték a keresztvizet. Mindenesetre ez az ismertető ne tántorítson el senkit: a Syberia még mindig egy remek kalandjáték – de csakis PC-n. Ha valaki beleszeretne, szólok: a futtatásához szükséges konfiguráció manapság már annyiba sem kerül, mint egy Nintendo DS. ■

576 értékelés

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
A Syberia DS meztelen rögbicsatár a kupadöntőn: láthattuk már teljes harci díszben is, és nem ment el senkinek az életkedve, miközben megnyerte a bajnokságot.

tyler **6.0**

Fire Emblem
Shadow Dragon



ALAPOZÓ Fire Emblem – rémlik, ugye? Ha ismerős, akkor elég azt tudni, hogy a formula nem változott (hogy változott volna, remake-ről van szó). Ha nem, akkor képzeld el életed legjobb körökre osztott játékát, rakj bele RPG-elemeket és rétestésztaként gyúrt sztorit...

adatlap

kiadó **nintendo**
fejlesztő **intelligent systems**
platform **ds**
megjelenés **dec. 05.**
multiplayer **2**

Tehetség kérdése csupán, hogy a konvenciók felrúgása lázadáshoz vezet, vagy innovációhoz. A már bevált út még tovább taposása pedig azt sejteti, hogy az alapok szilárdak, bírják a strapát, a működő dolgok pedig nem szorulnak javításra, ugyebár.

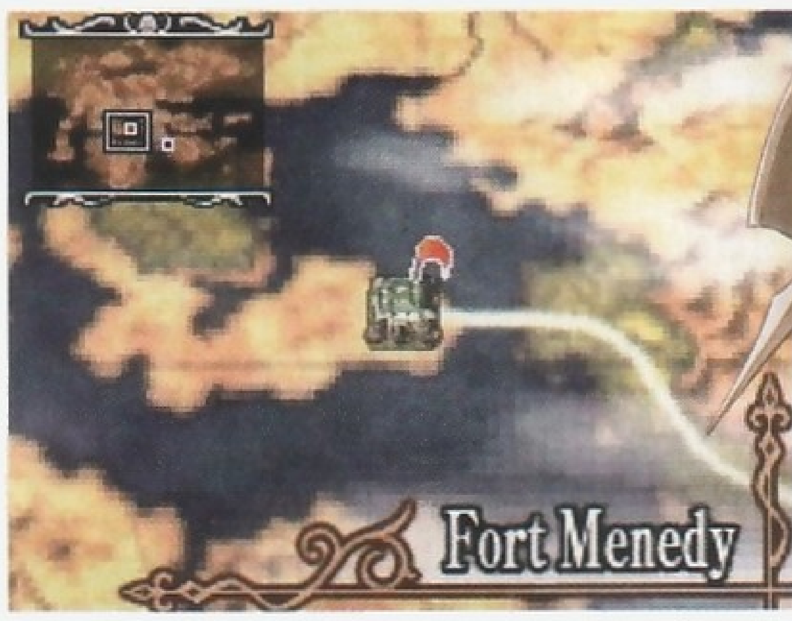
Márpedig a Fire Emblem működik. Tizennyolc éve is működött, amikor még Faia Emuburemu címen boldogította a Famicom-tulajdonosokat, és kőbe véste az SRPG alapszabályait. Az Intelligent Systems játéka olyan további követőket ihletett, mint a Final Fantasy Tactics, a Vandal Hearts, vagy a (szintén házon belül fejlesztett) Advance Wars. Tisztes családfa, a lebegtetett kérdéssel: ugyan mit hozott magával a legújabb inkarnációra?

Hagyománytiszteletet, kezicsókolom. A Shadow Dragon alcímet Japánban Shin Ankoku Ryu to Hikari no Kennek ejtik; a beavatottak ennyiből is megérthetik, hogy itt az első rész remake-jéről van szó.

Noha remake a Shadow Dragon, a játékon nem sok minden változtattak – maradt tipikus Fire Emblem!

A konvenciók felrúgását tehát indokolatlan lenne elvárni a játéktól.

A régi-új Fire Emblem hagyományőrző darab - ezt sugallja az egész kiállása. A bevezető képsorok pompás, rajzolt grafikái, a játéktér finoman kidolgozott, mégis kissé elnagyolt képi elemei, valamint a beszélgetéseknél feltűnő arcképek stílusban és megvalósításban is egyszerre idéznek egy régebbi kort, miközben köszöntik az újat; ezzel párhuzamosan a



háttérben szóló pompás minőségű indulók és a hangeffektek végletekig finomított, echte nyolcbites érzetet keltő kontrasztja a design telitalálatai. A szereplők (és úgy általában a játéktér) láttán egyszerre gondolunk derűs-bús nosztalgiával az amigás Dragonstone-ra és (a korábban csúfsága miatt már megszólt) Rondo of Swords-re... de ez itt szándékolt stílus, és rövid játék után kellően megkapó.

És ez a lényeg: a tartalmi rész tekintve nem lehet fogást találni a játékon. A már működő alapokhoz új, jól működő extrák társulnak. A Final Fantasy Tacticsban megszokott és megszeretett „szakosodás" itt is felüti a fejét (persze, nyilván nem ugyanabban a formában); a karaktereket új kasztokba sorolhatod, amely bizony kapóra jöhet, ha egy összecsapáshoz nem íjászokra van szükséged, hanem a lovagok mindent elsöprő támadásaira. A szereplők eképpen történő módosítása új színt visz a játékba: a különféle egységek alkalmazása mindig más és más stratégiát követel meg, ami annak a kockázatával jár együtt, hogy a bevált taktikák értelmüket vesztik – ez kétélű penge, használatának hozadéka bármilyen előjelű lehet. Az viszont direkt kellemetlen, hogy egy szereplő elvesztésekor nincs más megoldás, mint elviselni a fájó hiányát, vagy visszatölteni egy korábbi állást, ha nem akarod nélküle folytatni a játékot. Ez bizony sok szitkozódást generálhat a játék első felében...





■ **Sárkány ellen nem sárkányfű, hanem kritikus sebzés kell**



A már kivonatolt lényegen túl további újítás a multiplayer opció, ami sokat nem tesz hozzá az alapjátékhoz; ugyanazzal a szabályrendszerrel játszhatsz (maximum) öt karakterrel – különbséget csak az opcionális fog-of-war, a Friend kódok bepötyögése után aktiválható voice chat, valamint az online bolt jelent.

Kevés? Igen, első pillantásra annak tűnik – mint korábban leírtam, ez csak az alapok polírozása és kiegészítése. Egy piacképesre pofozott ősi játék, egy stílusteremtő alkotás újbóli eljövetele. De még mindig remek darab, amely megköveteli és megérdemli a neki járó tiszteletet. Klisé-zárótűz: a sorozat rajongók szeretni fogják, a stílus kedvelői viszont nem biztos, hogy egy majd' 20 éves műkinccsel akarják eltölteni üres óráikat.

576 értékelés

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Igényes, a tradíciókat tiszteletben tartó plasztikai műtét – ha tudomásul vesszük, hogy Gábor Zsazsából nem lehet Christie Turlington, szinte kizárt a csalódás.

tyler **7.0**



ALAPOZÓ A jedik ebben a játékban párosával járnak, és mindenkit felkockáznak, természetesen egyre erősebb kombókkal.

Star Wars
the clone wars - jedi alliance

adatlap
kiadó **lucasarts**
fejlesztő **lucasarts singapore**
platform **ds**
megjelenés **dec. 11.**
multiplayer **nincs**

Star Wars. A név, mely örökre beleírta magát a filmek, és a világ történelmébe, talán csak az újszülöttek nem ismerik a galaktikus mesét, mindenki más már legalább érintőlegesen hallott róla. Lucas bácsi természetesen mindent meg is tesz ennek érdekében, hiszen a tavalyi évben (több-kevesebb sikerrel) bemutatták a mozikban a Star Wars saga legújabb kivetülését, a Klónok Háborúja egész estés animációs mozit. Ezt a hullámot igyekszik meglovagolni a DS-re megjelent Jedi Szövetség alcímmel ellátott akció-kaland is, melyről egyhamar kiderül, hogy nem sikerült olyan botrányosra, mint a jobb sorsra érdemes Force Unleashed DS-kiadása. A történet a II. és III. epizódok között játszódik, mikor dúl az újonnan kitört háború a Köztársaság és a Szakadárok között. A szingapúri fejlesztőstúdió nem a moziban látottakat másolta, kellemes meglepetésünkre egy teljesen egyedi, új történettel álltak elő.

A Wii-s párjával ellentétben ez egy teljesértékű, remek játék – nagy kár, hogy olyan hamar vége van

Misztikus űrkalózok elrabolnak egy, a Jedi Templomba tartó kristály-szállítmányt (ezek ugye a fénykard működésének a legfőbb alkotóelemei), a rend tagjai pedig erre természetesen azonnal nyomozni kezdenek az ügyben, nehogy rossz kezekbe kerüljenek az értékes tárgyak. A történetet kellő gonddal mesélik el, ahogy haladunk előre a játék folyamán. Profi átvezető jeleneteknek lehetünk majd szemtanúi, és DS-en párját ritkítóan minden egyes párbeszédet szinkronizáltak, nem is akárhogy!



■ **Az éjnővérek teljesen új karakterek – és talán nem kell hangsúlyozni, nem a jó oldalon**



Mint írtam, ez egy akciót és kalandelemeket keverő játék, melyben kellemesen keveredik a felfedezés, kutatás, apróbb fejtörők, valamint a fénykarddal történő droid-, és egyéb lénykaszabolás, egy-egy pálya végén az elkerülhetetlen boss harcokkal, melyek igencsak látványosra sikeredtek. A vizuális megvalósítás a gép képességeihez mérten kiemelkedik a DS-en tapasztalt csúfos 3D-s mezőnyből. Letisztult, nem agyonzsúfolt, ám hangulatos és felismerhető pályákkal fogunk találkozni utunk során. DS-játékhoz méltóan az irányítás teljes mértékben a stylusra hagyatkozik (csupán az erőhasználat aktiválásához kell megnyomni az L vagy R gombokat), így mindent egyszerűen, s könnyűszerrel cselekedhetünk meg. A képernyő egy adott pontjára bökve tudunk az adott irányba haladni a pályákon, a logikai feladványoknál egyértelműen a kapcsolókat, kirakós darabokat rendezhetjük vele, míg harc közben az ellen bizonyos pontjaira



(fej, törzs, láb) mutatva szúrhatunk be különféle támadásokat, láncolhatunk össze kombókat.

Nehézségét tekintve a játék nem mondható nagy kihívásnak, tehát főképp a fiatal korosztályt célozták meg vele – aki kőkemény akcióra vágyik, annak csalódnia kell. Ugyanez sajnos igaz a feladványokra is, nemigen fogunk megizzadni egy-egy fejtörő megoldásakor. Star Wars-játék lévén a programban felcsendülő dallamokra, s hangokra egy rossz szavunk sem lehet. Igazi negatívumai a játéknak alig vannak, nagy gonddal összerakott alkotással van dolgunk, egyedüli kritérium a már említett kihíváshiány lehet. Minden más tekintetben tisztes munkát hajtottak végre a fiúk, meglepetésszerűen jó végeredménnyel örvendeztetve meg a mókára vágyó DS-tulajokat. ■

576 értékelés

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

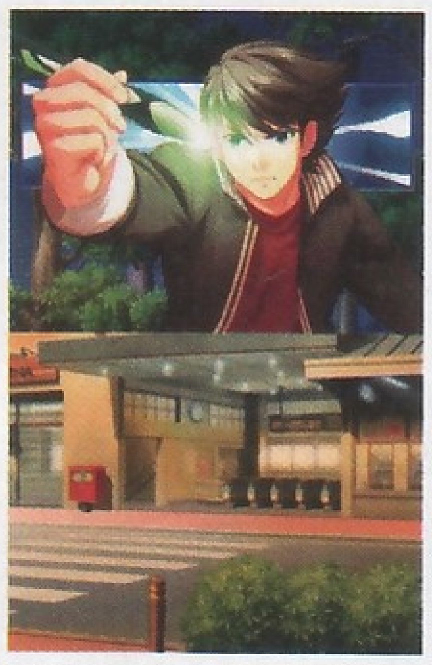
VÉLEMÉNY
DS-re végre megszületett a Ninja Gaiden után egy újabb profi akcióprogram – ráadásul ezúttal a világ legnépszerűbb univerzumába ágyazva.

roxas **8.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Time Hollow

KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ TENKY PLATFORM DS



A Time Hollow a „hogy lehetne DS-re profi kalandjátékot készíteni?" kérdésre a definitív válasz. Japán konzolra japán kalandjátékot – a Konami zseniális alkotása immár Európában is elérhető. Hiánypótló anyag; Policenauts és Project Hacker itt még sosem volt, Phoenix Wright pedig négyszer, de az sem mostanában. A Time Hollow csak ezekkel említhető egy lapon. A bevezető film egy komolyabb anime-nek is becsületére válna, a történet pedig ezzel párhuzamosan tartalmas és kellően titokzatos, fordulatokban gazdag. A főszereplő, a 17 éves Ethan Kairos könnyen megkedvelhető; ritkaságszámba megy, hogy nemcsak a hős, hanem a többi szereplő is remekül ábrázolt, karakteres alkat. A játékmenet kellően gördülékeny, talán kicsit túl könnyen adja meg magát, mivel borzasztó lineáris, de a rengeteg alternatív beszélgetés és a történet sodrása mindezt feledteti. Kiváló vétel – én szóltam! ■

TYLER **8.0**

Rayman Raving Rabbids TV Party

KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT PARIS PLATFORM DS

Amíg a Raving Rabbids a Wii-n partijátékként legalább képes volt sokakat röhögőgörcsbe hempergetni, addig a kézikonzolos átirat szomorkás, szolid minijáték-maszturbáció maradt csupán. Az új kiadás felhozatala nem sokat tesz hozzá az alapokhoz, és hiába kínál vagy negyvenféle képernyőkaparászást, önfeledt fújkálást, ha egyrészt ezek közül a legjobb is maximum



elfogadható, és fél percnél tovább nem izgalmas, másrészt pedig a DS premierje idején a WarioWare Touched! és a Project Rub már egyszer decens bemutatót tartottak a gép képességeiből. Ma már nincs szükség sem bizonyításra, sem a hullafáradtra koptatott stílus további erőltetésére; a multiplayer talán ideig-óráig kínálhat több-kevesebb szórakozást, de még az abszurd humor sem tartja sokáig a víz felett. ■

TYLER **3.0**

Dungeon Maker

KIADÓ RISING STAR FEJLESZTŐ XSEED PLATFORM DS



A DS-en burjánzó brutális szerepjáték-dömpingben nem könnyű labdába rúgni. A Rising Star játéka azonban inkább a Dungeon Keeper nyomdokaiban lépdel, gondosan ügyelve rá, hogy semmiben se előzze meg a fő ihletőjét. Tizenkét éves főhősünk és csapata egy beszélő lapáttal (!) felszerelkezve támadja be a földalatti katakombákat, amiknek a testreszabása eleinte még szórakoztató is. Ha már kellően csábítóra varázsoltuk a kis földalatti fészket, feltűnik az aktuális boss, akinek az elpáholása után megjelenik az egy szinttel lejjebb vezető létra, amin leereszkedve kezdhetjük az egészet elölről. Persze, ettől még lehetne jó játék; a Shin Megami Tensei-széria egyes darabjai sem kínálnak többet, ha a puszta játékmenetet nézzük, de kárpótolnak az egyedi stílussal, a tartalmas, elszállt történettel és a jól kidolgozott harcrendszerrel - ebben a játékban mindez hiánycikk. Pech, pedig az alapötlet ennél többet érdemelne. ■

TYLER **4.0**

Prince of Persia
The Fallen King

KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT CASABLANCA PLATFORM DS



Sok dolog van, amit próbálok megérteni – nagyvonalúbb óráimban ezt az empátiámra, a megértésemre, és a tudás iránti szomjúságomra fogom. Próbálom megérteni a Prince of Persia DS-verzióját is, de ez nem érthetetlen; ilyen egyszerűen nincs. A nemlétezőről való elmélkedés pedig már teológiai szakterület, én pedig ismertetőt írok, nem evangéliumot. Kyrie Eleison!

Nem is érdemes túl sok szót vesztegetni a förtelmes látványra, amely minőségileg valahol az első 3D-s Disney-platformjátékok és a Pandemonium körül mozog, és amelynek kimosott, fakó színei lábbal tiporják az asztali konzolos verziók képi világát. De nem a ruha teszi az embert; platformjátékról beszélünk, így sokkal fontosabb szempontok is akadnak. Olyanok, mint az irányítás precizitása, a pályadesign, az ötletesség, az újrajátszhatóság.

A kezelés ott vérzik el, hogy cerkát igényel – a képernyő pöcögtetésével, nyomkodásával és karistolásával irányíthatjuk a főszereplőt, ugrálhatunk, kardozhatunk és nyomogathatunk kapcsolókat. Teccik érteni? Stylusszal kell irányítani. Egy platformjátékot. A jó megérzésekkel bíró játékos persze rávágja, hogy előbb tenne le egy



PlayStation joypaddel egy Boeing 747-est, de nem lenne igaza: a Prince of Persia ezzel az irányítási metódussal is játszható, ami viszont sokat elárul a precizióról. Ez a fajta vezérlés homályosan követi a szándékainkat, és ez is elég a boldoguláshoz, mivel magas szintű kihívásokkal nem kecsegtet (oké, a nagykonzolos verzió sem egy Mega Man). Az alkalmanként feltűnő ellenfelekre bökdösés nyugdíjas reflexjáték, a falakra kapaszkodás pár bágyadt ecsetvonás, az ősrégi PC-verzió milliméterre kiszámolt pontos ugrásai pedig parlagon hevernek. Ez nem platformjáték – ez esetlen botorkálás a fantáziátlanul megalkotott terepakadályok között. Az igazi virtuális siralomvölgy pedig ott kezdődik, hogy a több szöszmötölést igénylő részek sem az intellektust vagy a kézügyességet teszik próbára, hanem a szerencsétlen irányítással való küzdelmet takarják.

Tetszettek volna forradalmat csinálni – ez így, ebben a formában csak alsó korosztályos lázadás. Az Ezeregyéjszaka Meséi az egyetemes kultúra kincse; irodalom, amely felnőttek és ifjak számára is valóságos csoda. Ehhez képest a Fallen King nem több egy kifestőkönyvnél. Gyerekjáték, minden értelemben. A név nem kötelez – a név téved. A király nem bukott. A király meztelen. ■

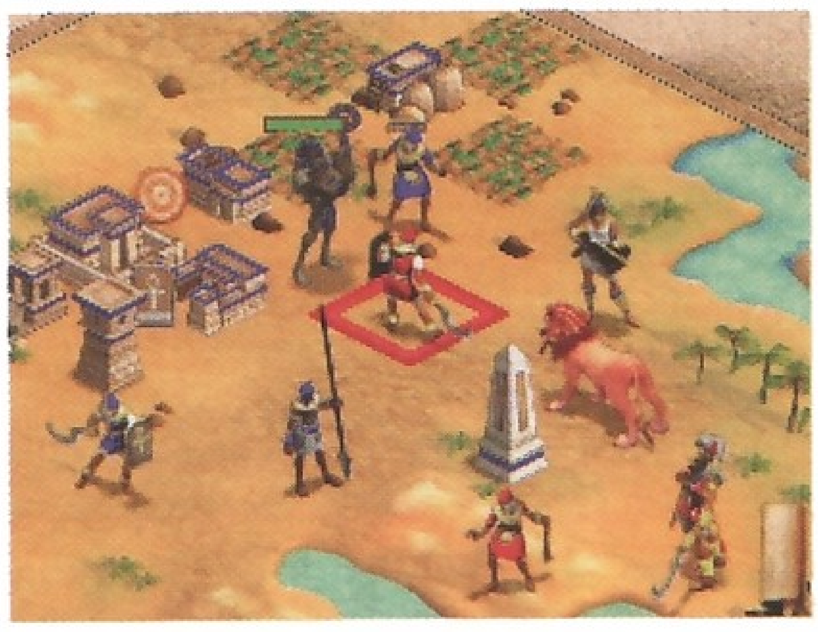
értékelés tyler	Fércmunka, amelynek megalkotása még nyomokban sem tartalmaz szakértelmet.	3.0



AGE OF EMPIRES MYTHOLOGIES

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **GRIPTONITE** PLATFORM **DS**
MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **JAN 20.**





Az Advance Wars elsöprő sikere és a DS megállíthatatlan hódítása óta megnyílt a gát – özönlenek a stratégákat kényeztető összeállítások. Az RTS-lázat anno felkorbácsoló Age of Empires nagyon átgondolt DS átirata most folytatást kap, ismételten már bejáratott formulára alapozva, lefektetett alapokra építkezve.

Az Age of Empires: Mythologies a klasszikus hármas felállással váltja le a történelmi kort a legendák és eposzok világára. Az egyiptomiak, a görögök vagy a vikingek oldalán küzdve barangolható be a drabális egyszemélyes kampány, amely remekül ülteti át az RTS szabályrendszert a körökre osztott metódusba. A Mythologies nem feledkezik meg a bázis- és egységépítésről, fázisokat használva különíti el azokat a játékidő jelentés részét kitevő harctól. Abból lesz bőven, a három frakció jelentősen eltérő egységkínálatát látva hihetetlen mélységű tartalommal néz szembe a majdani Mythologies vásárló.

A Mythologies nem hanyagolja el a nagyléptékű fejlesztéseket sem, az egyes istenek újabb és újabb tulajdonságokkal ruházzák fel a nagyobb egységeket, sőt, időnként még olyan legendás hősök is feltűnnek, mint Herkules. Az irányítás az első részhez képest szinte semmit sem változott, az akció továbbra is két képernyőn bonyolódik, elsősorban ismét százalékos információkat mutatva a felső kijelzőn, a csatateret az alsóra pakolva. A Mythologies nem csak tartalmas, de a DS képességeihez mérten kifejezetten gyönyörű is, a kétdimenziós, izometrikus nézetet használó megközelítés továbbra is hatásos. A küzdelem átlátható, az egységek jól megkülönböztethetőek egymástól, ennél több pedig nem is kell. ■

Warlords DS

A következő, PC-ről szökött DS-es stratégiai remekmű a Warlords lesz. Ez már alapból is körökre osztott jellegű volt (amúgy a Warlords 2 átiratáról van szó), fantasy környezetben kellett hősünkkel küldetéseket megoldani, szörnyeket lemészárolni, népeket elfoglalni. Hangulatában verhetetlen, és már anno is órák százait töltöttük el vele.



értékelés w – A Mythologies a lehető legnagyobb hozzáértéssel összerakott stratégia, mely hetekre leköthet minden DS tulajt. **8.0**

KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

Lotr: Conquest

EA • PANDEMIC • DS



Három keménykötésű jófiú péppé ver mindenkit – ez akár a Final Fight is lehetne, ám a cím kapásból lebuktatja az EA által licenszelt játékot. A koncepció ugyanakkor változatlan: a mágus, a harcos és az íjász karddal, nyilakkal és harcos tűzlabdákkal pusztítja végig a Középfölde életét megkeserítő ellenfeleket. Mindez ígéretes is lehetne; maga a cím, az igényes menü és a korábban élvezetes öldökléssel csábító nagykonzolos verziók kellemes emléke ezzel kecsegtet, ám a kiábrándító játéktér egy szörnyen lassú és csúf hack and slash képével borzaszt el. Az összecsapások a Honfoglalás című „filmet" idézik (kétszemélyes csatajelenetek), a karakterek különböző képességei pedig nem elég markánsak. Éppenséggel ki lehet próbálni, de utána moss kezet.. ■

TYLER **2.0**

Madagascar 2

ACTIVISION • AMAZE • DS

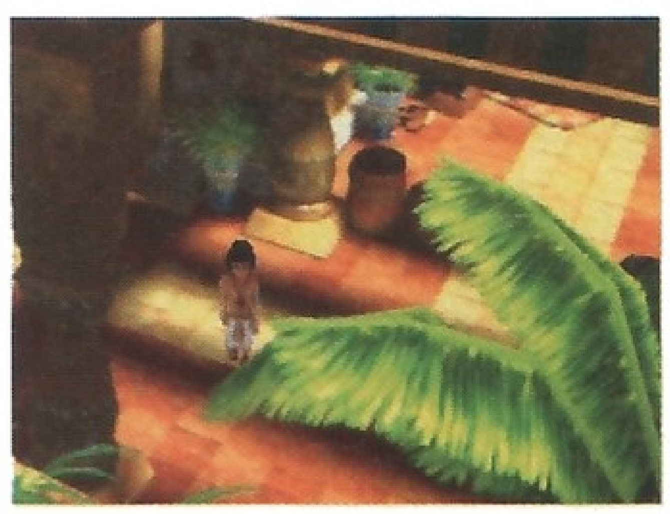


Egy sikeres-szórakoztató animációs film alkotóelemei, platformjáték-komponensekkel összerázva a mixerben; a végeredmény pontosan azt hozza, mint az összes, hasonló kézikonzolos alkotás. Bugyuta ugrándozás és ellenfél-agyabugyálás, a filmből kiollózott karakterek megvillantása, és, ahogy az várható, a cím húzóereje miatt az átlagosnál nagyvonalúbbnak tűnő fejlesztési költségvetés igényes audiovizuális körítést eredményez. A célnak megfelel, így szidni nem érdemes, de nincs miért megdicsérni sem. Nagyon fiatal, a filmet kedvelő játékosok esetleg találhatnak benne bájt és sikerélményt, az idősebbek viszont jobban teszik, ha a Yoshi's Island, a New Super Mario Bros., vagy az ezeréves Impossible Mission portja felé kacsintgat.. ■

TYLER **3.0**

Ankh

XIDER • DAEDALIC • DS



PC-s kalandjátékok elfuserált DS-átiratából annyi van, hogy még a konstanzi zsinat sem győzné a kiátkozást követően máglyára vetni őket. Az Ankh ugyanazokat a gyermekbetegségeket villantja meg, mint a Syberia: a kis képernyőn összemosódó tárgyak kibogarászása ezen a platformon inkább keseríti, mint ízesíti a szórakozást. Amiből egyébként akad épp elég: az Ankh, bár nem rohasztja le a rekeszizmot olyan mértékben, mint a LucasArts kalandjátékai, meglepően humoros darab. A rajzfilmes, megnyerő képi világ, az atmoszférikus zenei aláfestés és a teljes mértékben komolytalan dialógusok legalább egy kis mosolyt fakasztanak a sok átkozódás közepette, még ha egyöntetűen pozitív irányba nem is billentik a mérleg nyelvét. ■

TYLER **4.0**

Last King of Africa

FOCUS HOME • WHITE BIRDS • DS



Benoit Sokal-különszám, második felvonás; a Syberia mögött álló zseni most jóval forróbb égövek felé kalandozik. A Last King of Africa kivételesen szép, tartalmas anyag, a puzzle feladatok jellege a mostanában uralkodó helykitöltő-jelleg és agyzsibbasztás dacára kifejezetten üdítő, a kezelés pedig a platform sajátosságainak dacára is megszokható. A játék szerencsére elég egyéniséget és bájt vonultat fel ahhoz, hogy a hibái felett nyugodtan szemet hunyhassunk. A havi DS-anyagok ismertetőinek átböngészése után tudod, hogy mik az adventure-stílus főbb kerékkötői ezen a konzolon, a Last King of Africával azonban minden bosszúság ellenére is érdemes próbát tennünk: igaz, hogy csiszolatlan, de mégiscsak gyémánt! ■

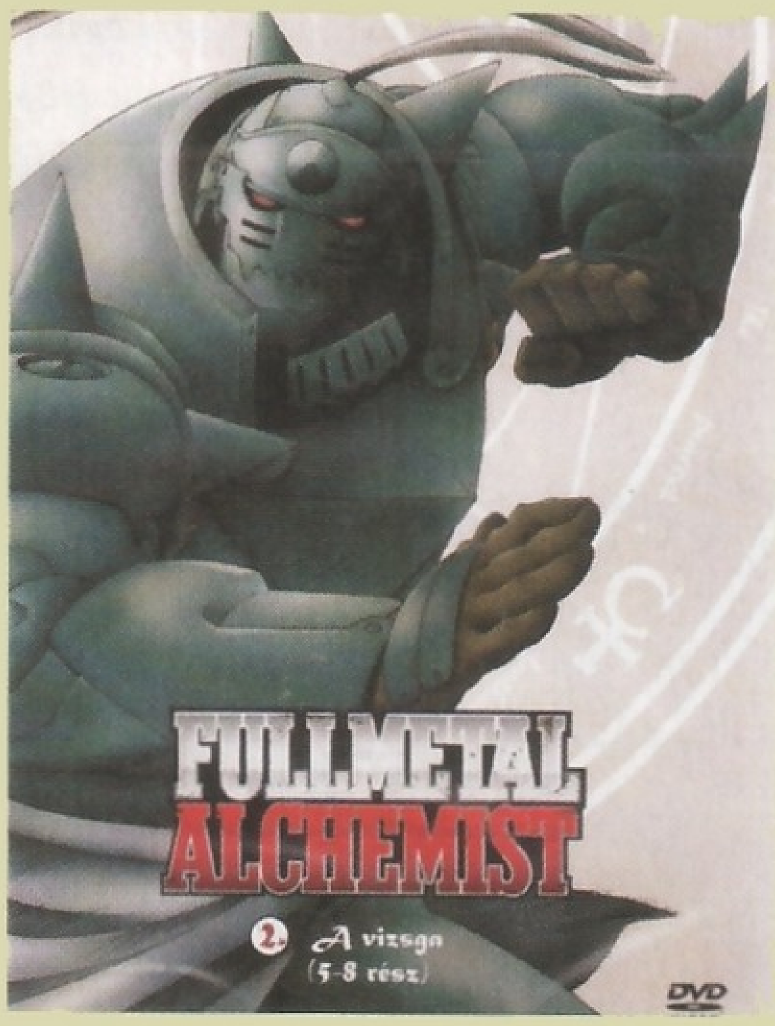
TYLER **7.0**

manga.anime.comic

Sokan hiányoltátok a megújult 576-ból az animéval és kapcsolódó dolgokkal foglalkozó rovatot, így mostantól helyet szakítunk neki (azoknak, akik ellenezték az egészet, és minden rajzolt tinit a pokolra küldenének: reméljük, ezt a két oldalt megbocsátják). Mivel dicséretes módon hazánkban is egyre népesebb számban jelennek meg képregények, mangák és animék, olyan helyzetben vagyunk, hogy a magyar kiadványok közül tudunk válogatni.

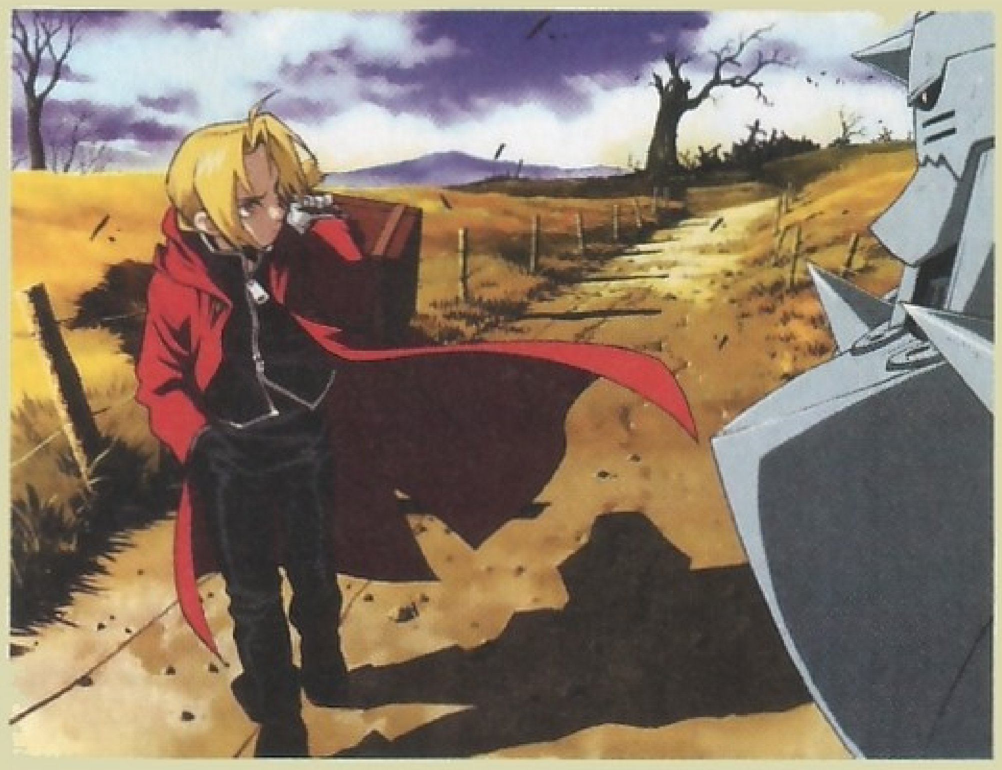
anime FULLMETAL ALCHEMIST

Hiromu Arakawa, Seiji Mizushima Kiadó **MANGAFAN** Értékelés ●●●●○



A FMA mangaként indult, de olyan népszerű lett, hogy a mozgóképes feldolgozás sem váratott magára sokáig. Az anime összesen 51 epizódot számlál (plusz van egy egészestés, lezáró film is), amit ilyen tempóban (egy lemezen négy, nagyjából 25 perces rész van) elég sokáig tart majd összegyűjteni. Szerencsére a sorozat igen szórakoztató, úgyhogy bőven megéri ráállni a méretes polchelyet, amit az egész széria igényelni fog. Eddig két lemez jelent meg, és bár a feliratban vannak helyesírási hibák, még mindig jobb, mint a szinkron…

A sorozat két fiatal alkimista srácról szól, akikkel nagyon kibabrált az élet és a balszerencséjük. Apu egyszercsak eltűnt, anyu elpatkol, és amikor tiltott tudományokkal megpróbálják feléleszteni, reanimált szülő helyett hiányos testfelépítés lesz az eredmény. Ednek a folyamat során egy lába és egy keze veszett el, Alfonznak pedig csak a feje marad eredeti, a teste helyét pedig egy páncél veszi át – ők próbálják meg egy hatalmas kalandban helyrerakni magukat. A sztori, a részenként debütáló karakterek fantáziadúsak, csak ne mondanák el minden részben tízszer az alkímia legfontosabb törvényét…



manga NARUTO

Kisimoto Maszasi Kiadó **MANGAFAN** Értékelés ●●●●●

Naruto neve valószínűleg minden 576-olvasó számára ismert, ha máshonnan nem is, hát akkor az előző számunk hatalmas tesztjéből, ahol a teljesen eltérő X360-as és PS3-as verziókat vettük szemügyre. Persze



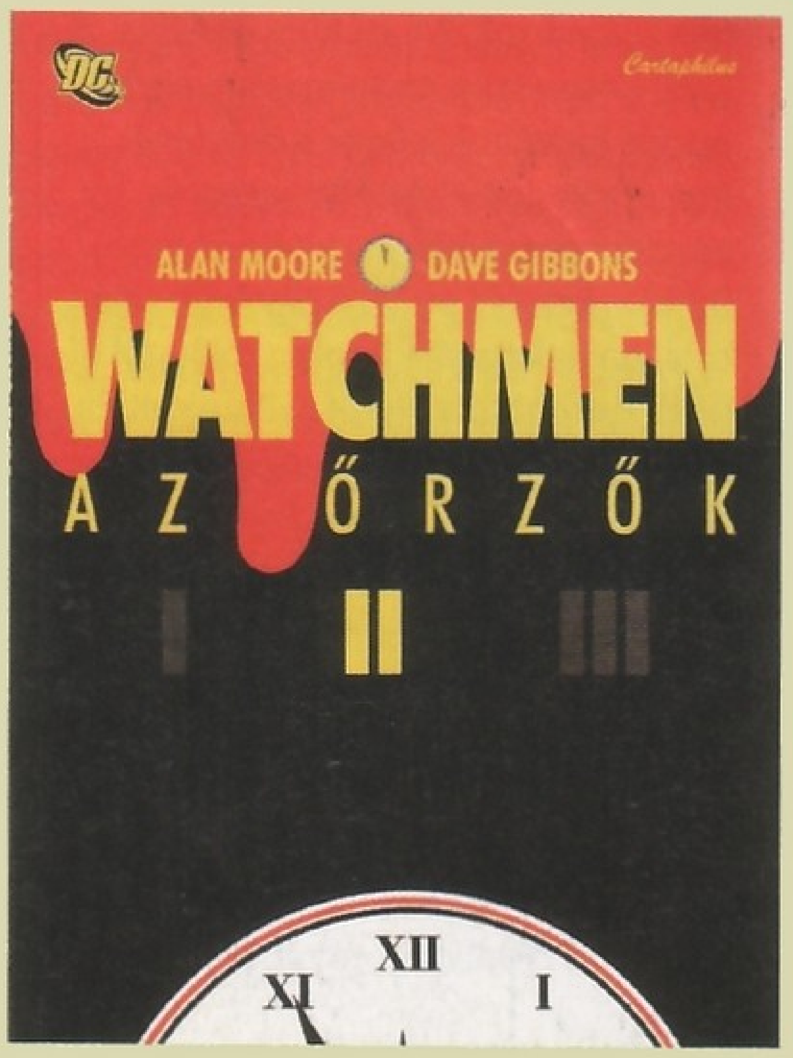
a játékok csak a sokadik láncát jelentik a Naruto-sikersorozatnak, minden a nagyszerű mangával kezdődött, amelyet nálunk igényes kötetekbe rendezve ad ki a kiadó. E cikk írásakor (január elején) hat, átlagban 200 oldalas kötet jelent meg, egységes megjelenéssel és fordítással.

Naruto, a kis nindzsatanonc remek, igazi kedvelhető főhős, hisz hiperaktív, pofátlan és akkora arca van, mint ide Avarrejtekfalva. Két haverjával egy csoportba osztva készülnek letenni a magasabb fokozatba történő előléptetéssel járó vizsgát, küldetéseket hajtanak végre, szóval élik e rend tagjainak mindennapos életét. Naruto különlegessége még a testébe zárt pusztító démon, a mangáé a remeg, folyamatosan nagy lendülettel zajló sztori, a magyar kiadásnak pedig a szórakoztató fordítás. Reméljük tempósan következik a folytatás...



comic WATCHMEN

Alan Moore, Dave Gibbons Kiadó **CARTAPHILUS** Értékelés ●●●●●●



A jövőre debütáló Watchmen-film kapcsán bátorodott fel végre egy magyar kiadó, hogy kiadják ezt a kultikus, sőt, legendás grafikus novellát. Millió megnyert díj, légiónyi lelkes rajongó – ez a felnőtteknek való, eredetileg 12 füzetben megjelent, de nálunk három, vastagabb kötetben kiadott képregény eredményeinek vázlatos listája.

Egyelőre csak az első két rész jelent meg, de már így is elvarázsolt minket a kicsit beteg sztori, a fantasztikusan kidolgozott karakterek, és a zseniális történet. Ráadásul minden kötet végén található némi plusz információ az egyes fejezetek nem elsőre feltűnő apróságairól – látszik rajta, hogy olyanok fordították, magyarították, akik ismerik a Watchment (amikor elolvastuk, hogy a szimmetriáról szóló rész tényleg szimmetrikusan van felépítve, fejbe vágott minket a katarzis). Ha osztanánk hat pontot is, akkor most hatot adnánk neki. Sőt, adunk neki hat pontot!

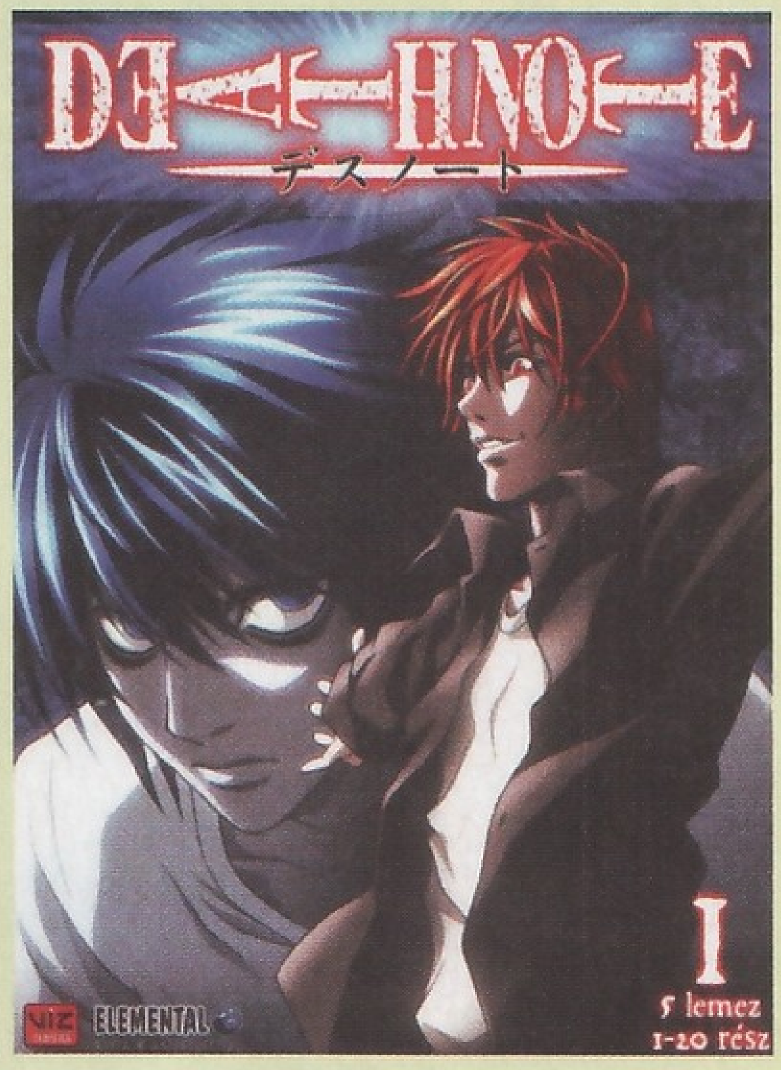




anime **DEATH NOTE** Ohba Tsugumi, Araki Tetsuro Kiadó MANGAFAN Értékelés ●●●●●

Ha megvannak a Death Note mangák, akkor tulajdonképpen nem sok értelme van megvenni az animét – hiszen tulajdonképpen képről képre, sorról sorra azt dolgozza fel (persze ha imádod a rajzolt verziót, akkor kötelező…). Lehet, hogy később lesz változás, de az első, díszcsomagolásban, ám kedvező áron megjelent évad kottára a rajzolt Halállistán alapul. Igaz, abból még csak három rész jelent meg, szóval aki nem ismeri a sztorit, az itt előrébb juthat… A sztoriról csak nagy vonalakban: egy halálisten füzetét megkaparintott és tömeggyilkossá váló srác és az őt kergető zseniális nyomozó küzdelméről szól a széria. Már az eleje sem lassú, de a harmadik DVD-táján tényleg beindulnak az események: hőseink találkoznak, és feltűnik egy második Kira, azaz egy másik gyilkos, aki egy füzetbe irkálva képes bárki végzetét előidézni.

Extrák tekintetében ugyanannyira van elengedve a Death Note, mint a hazai animék 99%-a: azaz néhány képen, rajzon és az intro/outro videóinak megtekintésén túl semmit nem tud. Nem teljesen értem, hogy animékhoz miért nem csinálnak „így készült" videókat, epizódkommentárokat. Mindegy, a csomagolás így is parádés – bár aki akarja, az lemezenként is beszerezheti a sorozatot (bár nem tudom, hogy ez miért lenne jó). Bevallom, a magyar szinkront nem mertem bekapcsolni, de szerintem animét amúgy is japánul kell nézni – a magyar felirat pedig emészthető lett.







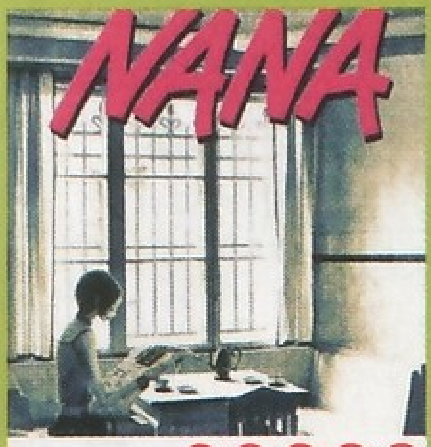
A Death Note-nak már csak a cosplay-szereplők miatt is hálásak vagyunk





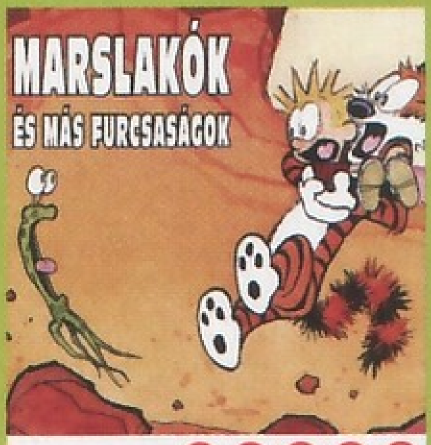
●●●○○

ÉLNI
Horror, sci-fi, dráma – nem fiataloknak, és nem az agyatlan akciót kedvelőknek. Gondolkodni kell rajta, de ebből a műfajból azért van jobb is…



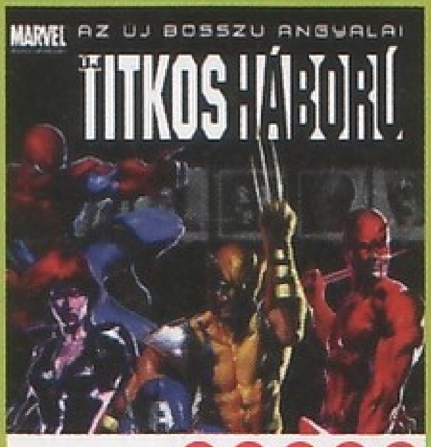
●●●●○

NANA
Édeskés lánysztori két fiatal csajról, akik hasonló névvel, de eltérő személyiséggel rendelkeznek – de az élet egymás mellé sodorja őket…



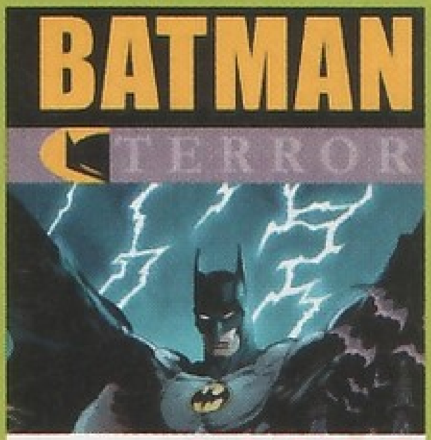
●●●●●

MARSLAKÓK…
Kázmér és Huba negyedik kalandja olyan, mint az eddigiek: zseniális, felejthetetlen, egyszerűen nem lehet nem nevetni a kalandokon!



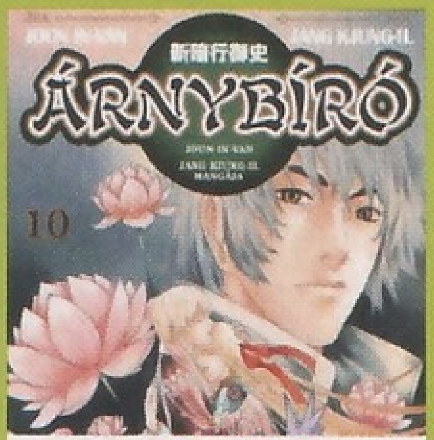
●●●●○

TITKOS HÁBORÚ
Agymosott, kómába esett, amnéziás Marvel-hősök minden mennyiségben, zseniális látványvilággal, közepes sztorival.



●●●●●

BATMAN: TERROR
A korábbi Préda denevérszéria távoli folytatása (eredetiben volt köztük vagy 120 fejezet), csodálatos rajzokkal.



●●●○○

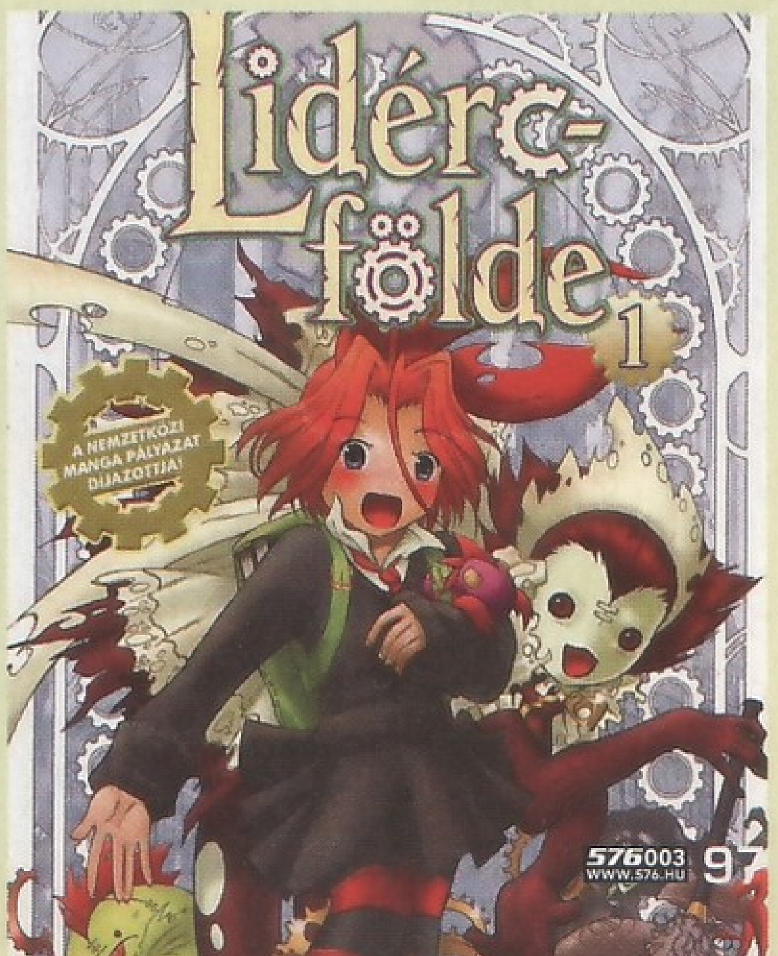
ÁRNYBÍRÓ
„Majdnem Koreában" járunk, ahol teljhatalmú bírák osztják az igazságot. A rendszer megbukik, csak egy bíró marad…

manga **LIDÉRCFÖLDE** Madeleine Rosca Kiadó VAD VIRÁGOK Értékelés ●●●●○



Manga, de nem Japánból. Ez persze nagy változásokat nem jelent, hősnőnk itt is egy bentlakásos iskolákba jár, barátkozni próbál és persze egy nagyívű összeesküvés is megjelenik a háttérben. Igaz, ez nem szokványos iskola, hanem egy őrült tudósok képzőhelye. Matek és rajz helyett sírásást, robotgyártást és állatkeresztelést tanulnak a csemeték. Ráadásul a heti legrosszabb nebulót elviszik valami nagyon gáz helyre…

Eddig két rész jelent meg, és míg az első tökéletesen megteremtette az alapokat, bemutatta a szereplőket, és felvázolta az alapsztorit (no meg remekül prezentálta az extrém tantárgyakat), a második észrevehetően laposabb lett, talán mert túlságosan is belement a nagy összeesküvés boncolgatásába és elsikkadt kicsit az amúgy szimpatikus főszereplő életének meg a különleges helyszínnek a bemutatása. Reméljük a harmadik ismét tempósabb lesz, és nem sikkad el az oly remekül induló kaland…



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE FEBRUÁR 12-ÉN JELENIK MEG.

